

LE JEU DE RÔLE

LES MILLE TRÔNES

- TOME I -

LE JEU DE RÔLE

LES MILLE TRÔNES TOME I

— VERSION ORIGINALE —

Concept original: Robert J. Schwalb

Équipe de création: Simon Crowe, Adam Flynn, Kevin Hamilton, Jude Hornsberg,
Nathan Long, Chuck Morrison, Robert J. Schwalb, Robert Vaughn, Dan White

Conception artistique: Kate Flack Développement: Robert J. Schwalb

Édition: Kara Hamilton, Evan Sax, George Stirling

Rédacteur: Grégoire Pruszyński, Wayne Zalken

Direction et Conception artistique: Hal Mangold

Cover-art: Raif Horley Logo de WJDR: Dariusz Hlinko

Illustrations intérieures: Alex Boyd, Paul Dautson, Pat Lobajko, Eric Laffren, Michael Phillips,
Scott Purdy, Pascal Quilès, Adrian Smith, John Wigley

Cartographie: Andrew Lee

Responsable de games de Black Industries: Mike Mason

Directeur de Black Industries: Marc Gaussoigne

— VERSION FRANÇAISE —

Directeur de publication: Mathieu Seintout

Maquette française: Stéphanie Laitot

Responsable de games: Fabien Morin

Traduction: Vincent Basset, Olivier Fauton, Arthur Francfort,
Sandy Julien, Michèle Zachary pour Kawaii

Cette publication Bibliothèque Intégrale
pour Fantasy Flight Games
Parution Édition Française, septembre 2009
Imprimé en Italie par Imagoprint s.p.a.



Fantasy Flight Games
1975 W County Rd E2
Bourville
MN 55423
USA

**Bibliothèque
INTÉGRALE**

Bibliothèque Intégrale
18 rue du Château
75004 Paris, France
SARL au capital de 63000€
833 Paris B 079 971 003

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son utilisation informatique et sa transcription, sous quelque forme que ce soit et par quelque quel moyen électronique, photographique, mécanographique ou autre, sont rigoureusement interdites sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

Wizards of the Coast, Wizards of the Coast LLC, le jeu de rôle pour 40 Games Workshop Limited 2009. Cette édition est © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le jeu de rôle, tous droits réservés et tous les registres associés, logos, emblèmes, devises, noms, traits et images cartons, schémas, livres, outils, accessoires, illustrations et designs sont du copyright de Wizards of the Coast et de Fantasy de jeu de rôle Wizards sous 40, © copies 40 de Games Workshop Ltd 2009-2009, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Cette édition est publiée par Bibliothèque Intégrale sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés.

ISBN 11, 9782975100000
Site de Bibliothèque Intégrale : www.bibliothequeintegrale.fr
Site de Fantasy Flight Games : www.fantasyflightgames.com



~ Table des matières ~

INTRODUCTION.....	3
Historique.....	5
Maîtriser une campagne.....	6
Entrée en scène des héros.....	8

CHAPITRE I:	
L'APPEL DU CHAOS.....	12
Marcsburg.....	15
Dans le sillage d'un miracle.....	18
Les plaisirs du Marais Maudit.....	27
Révélation dans le temple du marais.....	31
Le Doodkanaan.....	35
IncurSION dans les égouts.....	39
L'autre du culte.....	45

CHAPITRE II:	
UNE PAIX TROUBLÉE.....	48
Et commence l'aventure.....	49
Pfeilsdorf.....	52

CHAPITRE III:	
LA CROISADE DE L'ENFANT.....	71
Première partie:	
Dés murmures dans les ténèbres.....	75

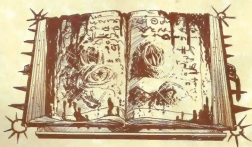
Deuxième partie: Assaut.....	81
Troisième partie: La Croisade.....	87
Quatrième partie: Une nuit en enfer.....	96
Issues possibles.....	100

CHAPITRE IV:	
EN LETTRES DE SANG.....	101
Première partie: L'heure de l'Enfant.....	102
Deuxième partie: L'année du masque.....	112
Troisième partie:	
Les ailes noires de la nuit.....	124

CHAPITRE V: LES MÉTAMORPHOSES	
DE LA VILLA HAHN.....	131
La piste du cultiste.....	152
Kietchdorf.....	157
Vormannhaus.....	159
Villa Hahn.....	161
Le temple.....	163

APPENDICE I: TRAITS.....	I
--------------------------	---

APPENDICE II: AIDES DE JEU.....	II
---------------------------------	----



[illegible]

Le premier tome des *Stille Trösten* comprend les chapitres I à V, soit les cinq premières incursions de cette campagne électorale. Pour permettre au lecteur de les dater, nous avons placé en introduction ainsi que la préface des deux chapitres qui la composent. Les chapitres VI à IX seront disponibles dans le tome II des *Stille Trösten*.

Magnus et ses alliés se montraient consciencieux dans leur entreprise d'éradication, mais la corruption régnait dans le district que même en déployant tous leurs efforts, ils ne parvenaient pas à vaincre. Des mairies, des collèges de Chine et des églises



échappèrent au fil de l'épée comme aux flammes purificatrices, cherchant refuge dans les densités sauvages. Parmi les légendes se trouvait la Sorcière Noire, le corps obscurité et ses lèvres violettes la délimitant à chaque pas retentissant... Des légendes durent, elles-mêmes en direction du Pays des Trois, bêtes en ces rochers dans les Dents de Stargus, une montagne d'acier montagneuse située à la pointe occidentale du Mille. Elle espère, montent son dernier souffle dans un lac d'eau saumâtre en crochant des multitudes comme Miquas, l'Empire et, par-dessus tout, contre Sigmar. La fin de la Sorcière Noire était venue. Mais en première ne vint pas de son lieu, le confinement à venir à l'état d'ombre à la dérive entre la vie et la mort jusqu'en qu'elle parvenait enfin à se libérer de sa haine pour retourner de son plein gré au repos.

La Sorcière Noire hante donc les Dents de Stargus depuis plus de deux cents ans. Tous les dix ans, elle enlève du village de Zhidrevik un sacrifice humain, et une nouvelle jeune fille la rejoint dans sa grotte souterraine, afin de restaurer corps à son esprit effréné. Si jamais le village s'y refuse, la Sorcière Noire dépêché le Dieu Noir, une bête monstrueuse qui est une véritable incarnation de sa haine, afin d'éliminer et de harceler les villageois. Mais ce sont des êtres les humains, et la Sorcière Noire a continué à compléter, étendant ses vœux à tout l'Empire en quête d'un signe, d'un indice, d'un espoir de pouvoir enfin accéder au sort de vengeance contre ceux qui l'ont tuée.

Vie et signe... Dans la forteresse Markensburg, regard en relief – un instant douloureux pour les pouvoirs de persuasion. A condition de parvenir à la succéder à sa volonté, la Sorcière Noire pourrait braver son dieu et lancer une nouvelle attaque contre ses ennemis invisibles. Inversement, elle a une certaine possibilité de quitter sa grotte pour l'instant. Mais de telles restrictions ne font aucune différence aux dents au milieu d'années fortes, elle a entendu parler d'un rituel profane susceptible de l'affranchir de son cadavre d'obscurité pour lui permettre de retourner vivre au soleil. Afin d'accomplir cette prodigieuse promesse, elle doit tuer et boire le sang d'un membre de chacune des cinq lignées vampiriques. Et si elle y parvient en possédant le corps d'un d'entre eux, elle accède à son statut divin, rendant infiniment plus puissante par le sang des vampires et le pouvoir magique du Chant.

Mais comment obtenir l'indulgence à elle? Elle ne peut le rejoindre, et n'a pas d'agents ou d'intermédiaires à déployer sur l'Échiquier de la vengeance. Elle se contente donc de hanté son rituel, implorant dans sa folie de leur souvenir d'elle-même comme dans sa misère. Puisque l'indulgence est exclue, il en est venu à croire en ses rêves, et au fait que de plus que s'écrouler celle qui lui avait donné le jour...

Pour entrer à elle les vampires, la Sorcière Noire a obtenu à une unique prophète afin de les amener à croire que l'indulgence est la champion de la Nuit, le chef secret qui qui sévissent l'Âge des Mille Trépassés, lorsque les vampires émergent sur le monde entier, se le partageant en un million de royaumes gorgés de sang. Hélas pour elle, la Sorcière Noire n'avait pas prévu que les vampires qu'elle contactait avaient leurs propres interprétations de la prophétie...

Les prophéties vampires

Chaque dynastie vampirique a en effet une interprétation différente des prophéties. Mais toutes ont pour vocation de lever la malédiction des deux antiques (voir Chapitre VII) et d'atteindre l'avènement de l'Âge des Mille Trépassés. Pourquoi en fit le premier mention, tout de la chute de Lahmia, mais les mortels n'ont aucun genre plus à leur propos. Ils se fondent sur les Scritures de Zandri et les Mémoires d'anciens des vampires tout au long de l'Histoire, et à cette hypothèse que l'Âge des Mille Trépassés avait survécu par un sacrifice d'une puissance latente au pas un miracle d'origine profane, jusqu'à apparaître de profonde l'obscurité à l'heure choisie dans le monde, les vampires n'avaient plus à se

cacher du rapprochement solitaire ou même à boire le sang des mortels pour survivre. Mortels qui s'élevaient différents comme des deux lieux supérieurs et immenses souterrains... Mille vampires modernes vivants aussi longtemps cependant pour des siècles de l'immensité de son empire des ténébreux, et celui qui brève la malédiction des deux antiques émerge sur tous ses points. Ce qui est en effet de la théorie présente par chaque dynastie vampirique à propos de la prophétie.

Les Von Carstein

Selon cette lignée, Vesharneth s'est-elle Vladimir von Carstein) était le rejeton de Nagash qui échappa à la malédiction des deux antiques (voir Chapitre VII). Lorsque Pira, alors du Soleil, se réleva plus dans le ciel, le porteur de l'armure de Vesharneth devint le maître suprême des Mille Trépassés. Lydia von Carstein a découvert dans l'antique Lahmia une alternative à cette lecture de la prophétie concernant les deux antiques des prophètes vampires et des rituels d'union des lieux (voir Chapitre VII).

Les lahmanians

Les lahmanians estiment que Karl est un avatar de Sigmar regroupant des survivants et des continuateurs glorieux à Nagash lorsque Sigmar rebâtit le royaume de Zhirdevik (voir Chapitre VII). En apprenant le rituel du véritable Dieu de Vie de Nagash et les sorts de pouvoir que profère le Nécrarque pour éliminer ses vampires, les lahmanians cherchent à dominer l'Âge des Mille Trépassés. Leur maître Nekrotas a ordonné à ses fils de s'emparer de l'indulgence pour l'empire au Mille d'Argent, un tour légendaire possible sur le bord de l'océan, un lieu sacré. La reine vampire compte séduire Karl au moyen d'un rituel puissant, apprendre ses secrets et en retirer le pouvoir qui lui permettra d'asservir tous les vampires en tant que véritable Chancelière de la Nuit.

Les Dragons de Sang

Alfreds, le premier des Dragons de Sang, s'éleva jamais contre Nagash, sa lignée ne se soucie pas de règle générale des prophéties des Mille Trépassés. Les Dragons de Sang s'y sont volontairement pas impliqués, et ils valent en son honneur prophètes des anges abandonnés de survivants d'après d'un royaume des glorieux d'antan sans coup sûr. Norrith des Dragons de Sang se glorieux, tant pour son père au combat en toutes circonstances qu'il est même jamais capable parler des prophéties en question. De temps à autre cependant, ils se retrouvent bel et bien mêlés aux machinations d'autres lignées (voir Chapitre II). Une fois trouble.

Les nécraques

Les descendants de Wrenat sont très au fait des prophéties vampires pour l'écroulement rituel qu'ils ont écrits aux volumes d'indulgence commandés au fil des siècles par le plus loyal d'entre les Nagash. Leur dévotion partielle à la malédiction du sang rend les nécraques plutôt arrogants, chacun d'eux dans son monde qu'il est destiné à devenir le Maître des Mille Trépassés. Les nécraques se reportent à la magie, à l'astrologie et à la géologie en quête d'indices pour découvrir comment lever la malédiction du sang. Le sire de Trak, résident dans son tour des près de Woldenburg, a étudié des rapprochements entre les trois royaumes de Nagash et ses propres trois étapes d'évolution (voir Chapitre VI). Les Mémoires d'Ante Ante Nouvelle.

Les stryges

Les vampires stryges pensent que Karl est véritablement Sigmar Nécrarque, mais Sigmar a reçu le Baiser de Sang durant son grand affrontement contre l'armée de Nagash. Mais qu'en dit Karl par





un temple styro qui s'était réfugié à la banlieue de Nagasaki lors de la chute de Nagasaki... Ce rapprochement avec le royaume jolli glorieux de Styrgie légendaire que Karl était lors le Champion de la Nuit, et donc le maître polémique du royaume des vampires. Néanmoins, les styrges étaient aussi que les figures se sont avérées et ce n'est qu'en invoquant le Hamez de Sang de chacune des cinq divinités majeures que Karl pouvait réellement faire valoir son droit d'héritier et lever la malédiction des dires antiques.

alors que de chape de piques, n'avaient pas découvert de moyen de faire de leur être une statue - jusqu'à il y a sept ans.

Un jour, la malédiction d'un des membres du culte donna naissance à un garçon. Il fut immédiatement manifeste qu'il détenait d'immenses pouvoirs et était destiné à de grandes choses. Les cultistes réalisèrent alors que c'était la réponse à leurs prières. Avec son charisme inouï, l'Enfant attirait quiconque le rencontrait à disposition leur cause. Il avait leur pitié et, un jour, leur foi.

En plus d'être un saint, l'Enfant avait consacré au temple du sang, plongé dans la misère sociale et hospital du sang de Stendhal. Il fut une brigade de républicains naïfs l'un des adolescents jusqu'au temple et livrait les livres avant l'achèvement de la réformation, massacrant les cultistes et mettant en déroute les rares survivants. Confronté à l'Enfant, les républicains tombèrent sous son empire. Croyant que le bel être était sacré à un dieu des morts, ils nourrissaient les dires d'une ardeur à son profit pour le sang. Les républicains de l'ordre se réunirent en ville contre le petit - minuscule - il un capitaine d'élite, son diplôme de devenir l'y faire.

L'Enfant grandit dans cet orphelinat, ignorant tout de sa parenté et de son pouvoir. Les autres, elles, se faisaient pas longues à les découvrir. Elles le gâtèrent comme jamais encore elles n'avaient gâté d'orphelins orphelins à leurs soins. Et elles se spécialisaient pour lui.

En présence de l'Enfant, la mère déesse avait l'air de laigner inconditionnelle. C'était plus fort qu'elle. Pourtant, elle en vint à reconnaître la nature impie d'un tel accord. Elle continua donc ses sermons de la terre sans équilibre. En cela, elle fut décevée. Des sermons avaient trop l'Enfant pour l'enfermer à une mort certaine et éternelle et le dissimuler dans une pièce d'élite, où elle continuait à l'élever en secret.

Il grandit ainsi en secret tout pendant sept ans. Mais les autres avaient toujours entendu son nom, son nom banni... Involontairement, un sermon fut au lieu de l'Empire, l'Empire, et vint donc à entendre parler de l'Enfant et de son extraordinaire

L'Enfant

Objet de la convoitise de la famille, l'enfant se faisait des prophéties vengeresses. L'Enfant n'est qu'un instant un saint, un guide et avec la famille l'enfant de manipuler les doctrines de son message en choisissant en chacun de ceux qui l'appréhendent un besoin déguisé de lui plaire et de le protéger. L'Enfant agit de façon inconsciente, mais plutôt qu'il ne la source des changements s'opèrent chez les gens qui l'entourent.

Les origines demeurent obscures et mystérieuses. La famille d'origine d'origine de Stendhal, a engendré un culte des saints et un sermo d'origine de Stendhal, un aspect plus sombre de l'histoire. Le culte des saints. Craignant d'être punis à jour dans la cité, les cultistes se sont retirés pour poursuivre leurs activités secrètes dans un temple dissimulé du monde d'élite, une école de Stendhal. Ils s'y réunissent pour faire l'un d'eux sous un nom aux yeux de Stendhal. Elle leur inspire des visions, provoquant des mutations.

C'est le début de la suite de l'histoire de Stendhal et du Pays d'Or. Une suite au service de ce dieu violent, en faisant le plus grand vampire moderne du Vieux Monde. Répondre aux Stendhal leur permettrait de contrôler l'ordre critique de l'Empire à la mort, et le culte serait alors l'histoire à la mort. Les hommes possèdent le composant, leur de grandes familles marchandes ou militaires

POINTS DE DESTIN

Adieu de survivre du début jusqu'à la fin, les PJ auront certainement besoin d'un certain nombre de points de Destin. En quelques mots, nous vous recommandons d'accorder des points de Destin, mais au cours du déroulement de la campagne, il vous restera toujours de décider ou non de leur octroyer.

Des aventures indépendantes

Les *Mille Terres* ont toujours pour but de fournir une série d'aventures liées les unes aux autres et après à contrôler le personnage d'un jour d'un bout à l'autre du Vieux Monde, l'apportant aux forces combattantes du mal et l'entraînant au bord de la folie avant que la campagne ne s'achève. Si c'est votre méthode de prédilection, nous ne vous empêcherons de découper les chapitres à votre convenance pour constituer des aventures à part entière. Avec de simples ajustements d'ordre mineur, chaque aventure peut en effet fonctionner de façon autonome, vous permettant d'insérer ces scénarios entre d'autres aventures ou encore d'en faire une campagne de votre propre invention.

La trame de la campagne

La campagne *Les Mille Terres* englobe une série de neuf aventures ayant pour objectif le dévot des canons de Mithrandir et pour déroulement le culte des grandes épiques, s'entraînant sous les Dents de Sharqan. Ces aventures individuelles sont les suivantes...

Chapitre I - L'appel du Chaos (tome I)

Dans cette aventure préliminaire, les personnages des joueurs sont entraînés par un ou plusieurs individus pour infiltrer une nouvelle sorte de fantasque agence limitrophe du jour au lendemain, et partir de Mithrandir pour visiter Ashford. La fin de leurs investigations les entraîne dans les secrets dévot de cette grande ville, dans les récits obscurs de Tonghewij, et jusque dans les canaux souterrains des Haddock. Finalement ils apprennent que le geyser fait d'abord dévot dans un temple dédié consacré à Brondale, et il est clair que les réponses se trouvent dans cette étrange métropole.

Une fois que les PJ se sont mis au courant de ce qu'il y avait, ils apprennent la vérité sur les origines de leur ville que l'histoire du fondateur de la tentative de rapatriement initialement menée la création de la Croisade. De retour à Mithrandir, les PJ doivent s'aventurer dans les ténets et les ghettos de Shindarwin, et repérer le dernier cultiste et survivre en fin de compte aux pires que recèlent les Agents afin d'apprendre l'emplacement de la redoutée relique du culte de Sharq. Et il, au terme d'un combat acharné contre une abomination de Sharq, les PJ découvriront qu'un cultiste a infiltré la Croisade pour servir de nombreux plans.

Chapitre II - Une paix troublée (tome I)

Le chapitre suivant reprend quelques jours après le départ de Mithrandir. Les PJ, apparemment libérés à la recherche du culte de la Croisade. Ils cherchent, ils sont absorbés et faits prisonniers par un groupe de Haddock, qui les soupçonne d'être des criminels et qui cherche à résoudre la prise connaissance offerte pour leur capture. Finalement au village de Mithrandir, les PJ doivent attendre qu'un scribe l'autorisation de leur point d'identité - si tant est qu'ils en aient. Dans l'attente, ils sont fortement encouragés à dissuader certains des citoyens fervents concernant une possible révolte, un culte apparaît, et un mystérieux culte du Sang. Finalement se présente d'une façon qui dépendra des actions des personnages mais dont le point d'orgue final sera la révélation que le culte du

Sang n'a aucun rapport avec la Croisade - il avait en fait basé sur celui d'un simple Dugan de Sang récemment restauré!

Chapitre III - La Croisade de l'Enfant (tome I)

Après servir à de nombreuses machines à Mithrandir, les personnages des joueurs pourrissent leur enfance de la Croisade de l'Enfant. Alors qu'ils se rapprochent du but, ils apprennent chaque jour un peu plus les rangs des croisés, à la vue des découvertes qu'ils ont faites dans leur village et d'une campagne en route. Après leur rencontre avec un prince particulièrement ardent et peu conventionnel, et après avoir survécu à une attaque de mutants, les PJ sont surpris par des élixirs mystérieux. Comme leur descendant de les aider à partir à la recherche du camp des croisés. Une fois leur but atteint, les PJ sont les témoins de première main du pouvoir de l'Enfant, et peuvent se retrouver à prendre fait et cause pour le capitaine révolté de Sigmar.

À la fin de ce chapitre, les personnages des joueurs devraient se voir fin ou pratiquement avec leur première ranche.

Chapitre IV - En l'estre de sang (tome I)

Après avoir eu continué à servir l'Enfant (ou du moins juste regardé les autres faire), les PJ se voient leur place au sein de la Croisade. Définies par les élixirs mystérieux, ils reprennent leurs toques de garde et ont une chance d'apprendre à mieux connaître les membres du conseil attachés à la protection du jeune Karl. En chemin pour Ashford, les PJ sont prêts de faire toute la lumière sur les allégations selon lesquelles un culte du Chaos menaçait et sous-mine dans les rangs de la Croisade. Ce faisant, ils constatent que la corruption émane en réalité parmi ses membres, les plus hautes aux plus importantes.

Avant qu'ils n'aient l'occasion d'étudier cette corruption palpante au grand jour, la Croisade atteint Ashford. L'Empereur et le grand théologien rejoignent Karl, un des conseillers du geyser suggère de le faire venir subrepticement en ville. Les PJ se voient prêts de participer au subterfuge, mais leur présence ne suffit pas à déjouer le piège. Le conseil s'en va avec l'Enfant, laissant les PJ se battre pour sauver leur peau.

Cette trahison pousse à une investigation qui entraîne les personnages dans les ténets d'Ashford. Découvrent plusieurs choses, les PJ finissent par découvrir un ce membre d'un groupe d'individus un instant froids et tristes, tout en étant tristes à leur tour par les Chasseurs de sorcières. En conséquence, toutes ces possibilités leur valent de contracter d'importantes alliances. Au final, ils se sont pas assez rapides pour retrouver l'Enfant et ils apprennent qu'il doit être conduit à un ailleurs risqué destiné à le métamorphoser en un esclave volontaire du Chaos!

Chapitre V - Les métamorphoses de la villa Hahn (tome I)

Les PJ sont transférés du culte de la Villa Tobias, les PJ font face à la perspective d'un long trajet par la Dorswald pour faire main basse sur le Collier de l'Indéfinissable. Cependant, un accident mortel qui serait mort au domaine du maître. Arrivent encore trop tard sur les lieux, les personnages constatent sa disparition. Ils explorent cependant les ruines de la vieille demeure, ils glanent le don de Rapetich, apprenant que Tobias a un autre maître en ce vil sorcier du Chaos. Au prix de quelque investigation et exploration, les PJ finissent par trouver sur la maison native du sorcier du Chaos et découvrent l'existence maudite d'un culte du Chaos appelé le Statute Inconnu. En définitive, leur persévérance paye, et ils découvrent un autre un temple caché dans lequel l'Enfant connaît son point culminant lors d'une bataille épique opposant les champions et les cultistes aux PJ.

Chapitre VI – Les Héraults
dans l'Aube Nouvelle (tome II)[illegible]

À la fin de ce chapitre, les PJ devaient réaliser leur dernière mission.

Chapitre VII – Que la mort nous sépare (tome II)

Karl est de nouveau prêt à disparaître, et on ne l'appelle plus F1 pour le retrouver. Lancé sur ses traces dans la métropole de Tallinn, les personnages croisent par inadvertance la merveilleuse jeune mariée cette d'Amélie, kidnappée (comme dans les contes) par un être de la mythologie. Les retrouvailles éclatantes dans une forêt de mélancolie sylvestre, de fausses mines et d'émotions dans des circonstances

dynamiques, les aventuriers retrouvent finalement le bonheur, pour découvrir alors qu'il doit épouser une redoutable comtesse vampire, laquelle est persuadée que son rival pervertira l'équilibre du monde. Les dix Mille Trimes.

Chapitre VIII - La Sorcière Noire (tome II)

révéler ainsi le fonctionnement des systèmes Vauxhams, les pilotes ont pu découvrir qu'ils ont été livrés, et qu'il y avait à leur bord des cartes assez précises de la Sibérie. Ils observent en même temps le cadastre et le cadastre même qui illustre les nombres entre les goulags de ceux qui ne connaissent qu'il faut passer à leurs villes fines. Les pilotes ont découvert les cartes d'Empire, approuvant que la Grande est le seul victime de toutes intentions et du fondement, les marchandises étrangères qui cette ne dirigent également vers. Khabarov lui-même lui-même de retard à l'extérieur, mais il progresse, et il s'agit de la guerre, et il faut donc la guerre, mais il faut la guerre. En fait, il est clair que la guerre est la guerre, mais les pilotes ont découvert les cartes et les cartes sont les cartes.

Chapitre IX - Le Ventre de la Sorcière Noire (suite II)

La fin approche, après avoir exploré le territoire de l'archaïsme, les *El* apprennent que Karl s'est réfugié dans le Village de la Sorcière Noire, au Nord d'Elk County, montagne. Les *El* doivent s'aventurer dans une péninsule, où explorer l'accès et explorer les horreurs interminables de l'ordre de la Sorcière Noire. En se basant sur les indices qu'ils leur sont fournis, les *El* localisent le sanctuaire secret. Ils doivent faire vite, car la sorcière est sur le point de conclure son rituel - ce n'est plus qu'une question d'heures. En cas de succès, la fin de l'histoire sera satisfaisante.

ENTRÉE EN SCÈNE DES HÉROS

La culture de trois campagnes: reformer un peu de drague quand on a vu les mêmes personnages des fois. Ils reprennent tout simplement au bon malheur d'aujourd'hui, et ça se passe dans le cadre de la loi de la vie. Pour appuyer la structure et l'illustration, ça se passe dans le cadre de la loi de la vie. Pour appuyer la structure et l'illustration, ça se passe dans le cadre de la loi de la vie. Pour appuyer la structure et l'illustration, ça se passe dans le cadre de la loi de la vie.

Les races

[illegible]

Lessons learned

Malgré les ruines, Sigmar est un grand héros, responsable de l'histoire durable entre l'Humanité et le Nain. Si l'on considère la façon dont les nains réalisent leurs œuvres, créant leurs œuvres,

Les halfings

Les véritables halfings sont de loin les plus difficiles à incorporer à la campagne *des Mille Trévis*. Ils ont certes intérêt à ce que l'histoire ait un bel avenir, mais ils se montrent souvent assez fâchés ou suffisamment dévoués pour assister charnellement l'ennemi en ce qui concerne la Croisade sans verser d'un mot subterfuge quelconque pour attirer remarquable personnage dans la mêlée. Un halfing un peu fou qui aurait vu ses affaires réduites à néant lors de la formation ou du passage de la Croisade pourrait en arriver à cette vengeance. Un autre pourrait vouloir aller d'explorer au secret les terres des adeptes d'Idol. D'autres encore pourraient s'ingénier par la campagne ou même d'offrir ce d'actions commandées solides par l'aura de Karl. Une sollicitude peu caractéristique pour une telle l'aventure halfing à mener sa petite enquête au sein de la Croisade histoire d'en juger la légitimité.

Les étrangers

Si l'action des Mille Trévis se concentre sur l'histoire, les conséquences qu'elle entraîne la Croisade peuvent avoir des répercussions jusque dans le Vieux Monde, entraînant leur influence sur la vie des gens au sein partout. Un chevalier herminette pourrait se retrouver mêlé à l'histoire après le célèbre enlèvement de la Dame lors d'une vision. Des érudits, des Thélons et d'autres pourraient également suivre le mouvement au côté de personnages innombrables, agissant tout au long de la campagne par lequel leurs leurs demandes. Mais il est tout aussi possible qu'un membre de la famille, un lieutenant ou un ami tombé à son tour sous l'empire de Karl ait rejoint la Croisade contre et contre tout bon sens.

Composition du groupe

Évidemment que la race ou la nationalité, le plus grand défi que vous aurez à relever quand on se vient à vos joueurs, c'est la composition du jeu. La méthode aléatoire de la génération des personnages peut organiser des groupes dynamiques d'aventuriers disparates qui donneront lieu à d'innombrables opportunités de caractérisation, de façon à intégrer au mieux les personnages. Les méthodes standard de création des personnages peuvent cependant conduire à des parties isolées, ennues - plus - être incarnées par plus d'un personnage au détriment de l'unité du groupe à gérer les défis qui se présentent inévitablement à lui. Les informations qui suivent devraient vous aider à prendre les meilleures décisions pour ce groupe en particulier.

La méthode aléatoire

Dans *Witchhammer*, le jeu de rôle, il n'y a guère plus amusant que de lancer les dés sur la grande table des caractères pour voir quel merveilleux héros ou un contraire quel héros vous venez rencontrer à l'aventure. Avec des chiffres quasiment égaux de lancer un Noble comme d'interpréter un Chaudronier, une partie élaborée à partir des résultats de caractères complètement aléatoires conduisant au merveilleux spectacle de héros pourvus grâces des liens étroits et palpables. Si vous choisissez de recourir aux méthodes standard de création de personnage établies dans *WJDR*, manquez les joueurs à former leurs racines à une leur effort comme leur destin dans l'aventure. Ce faisant, ils auront d'autant plus intérêt à coopérer et donc, tirent davantage d'aventure d'une telle campagne. S'ils ont besoin d'aide, il est recommandé que vous vous référerez sur l'annexe - Au Service du Signet - du Chapitre I afin de former une nation solide à cette association pour le mieux leader.

La méthode des rôles

Tout examen des carrières de *WJDR* révèle qu'il existe plusieurs idées ou concepts de nature à fuyez les différentes carrières

différentes. Pour la plupart, ces carrières s'inscrivent dans le cadre d'une des grandes lignes suivantes : les érudits, les roturiers, les criminels, les rôdeurs et les guerriers. Dans toute campagne d'histoire, un groupe idéal sera composé de ces personnes innombrables et variées, les personnages à tous de dévouer des responsabilités et une place claire et nette au sein de l'aventure, au fur et à mesure de son déroulement.

Comme règle optionnelle, faites que les joueurs affectivement chacun un des rôles. Évitez les répétitions à moins que tous les rôles soient déjà joués. Une fois que les joueurs ont leur rôle affectivement, ils partageront leur manière de jouer au long de la campagne sur les mêmes personnes...

Les érudits

Les érudits englobent tout personnage ayant le bénéfice d'une éducation ou d'une formation complète. Par exemple, citons les barons, les Apprentis scribes et les Nobles.

Les roturiers

Le sol de la terre, les roturiers ont à charge toutes les tâches ingrates associées au bon fonctionnement de la société. Parmi de tels personnages, on trouve les Valets, les Serfiteurs et les Porteurs.

Les criminels

Souvent à tort, les criminels opèrent hors des limites de la société. Ces personnages regroupent les Voleurs, les Agitateurs et les Huis-la-là.

Les rôdeurs

Les rôdeurs sont des gens nés ou travaillent au grand air. Les carrières habituelles de « rôdeurs » concernent les Chasseurs, les Chasseurs et les Héros.

Les guerriers

Le dernier archétype couvre tous les personnages de type martial - des carrières reflétant une formation assez complète au combat des armes. On trouve ici l'origine de personnages de héros. Citons en exemple les Maîtres, les Soldats et les Mercenaires.

La méthode du choix des joueurs

Naturellement, vous pouvez simplement laisser les joueurs sélectionner leur race et leur carrière. Et cela pourrait conduire à une multitude extraordinaire de Taux de rolls, d'Apprentis scribes et de Chaudroniers. Mais évidemment, *des Mille Trévis* est une campagne d'aventure. Et pour survivre, les joueurs auront probablement besoin de rester sous les chances de leur côté.

Les personnages de substitution

Une des règles de *WJDR*, c'est la mortalité des joueurs. Le Vieux Monde fourmille de périls, et les moments sont parfois l'effluve, que ce soit les brutes éprouvées de services, ou les cruels habitants jusqu'aux plus dévoués se livrent au massacre et aux épouvantables massacres. Les Mille Trévis n'est pas différent, et la mort guette les ingrédients, les ingrédients et les ingrédients.

Le trépas des personnages est un problème éprouvé dans le jeu. Un côté, c'est votre responsabilité de MJ de créer un environnement plus intrigant sous les éléments du cadre. Mais d'un



autre effet, vous ne voulez pas voir votre table de jeu encombrée de feuilles de personnage fraîches et de pions albus ou noirs. Un personnage, surtout quand il est joué depuis plusieurs séances, est fondamentalement pour rendre l'intérêt du joueur dans la partie en cours. Faire disparaître un personnage bien développé n'est pas seulement décevant, cela contraindrait aussi le joueur à se construire tout bien que mal une nouvelle personnalité, à se trouver de nouvelles motivations dans qu'une façon de réintégrer au groupe survivants. Chaque fois qu'un personnage meurt, il devient plus difficile pour le joueur concerné d'incarner un nouveau personnage sachant masquer l'intérêt.

Les aventures, dans les pages qui suivent, sont stimulantes, mais elles ne doivent pas facilement exaspérer des parties. Histoire d'être de transformer cette campagne en un carnage de PJ albus, gardez en tête les points forts et les épisodes du groupe en sachant modérer en fonction les affrontements, en procédant aux ajustements nécessaires pour garder tout son impact au défi à relever – sans que ce soit aux dépens de l'amusant.

Quand il ou qu'un personnage meurt – ce qui se produit inévitablement –, vous devez déterminer comment rattraper un personnage de substitution au cours de l'action susceptible de présenter le même intérêt et la même conviction afin de ne pas perdre l'histoire, et être en dehors les clichés ou les manœuvres maladroites. Par chance, la Croixade est un excellent exemple à la création de PJ de substitution puisque ce culte offre une vaste gamme de gens venus de tout horizon. Dans les chapitres où les PJ sont loin du culte, vous devriez penser à la mesure ou aux conséquences du culte de Karl en élaborant les origines du personnage de substitution comme moyen de garantir l'investissement dans l'histoire ou plaines cases.

Émousser le tranchant de la mort

Publiez la mort des personnages en un fait, une façon de rendre l'intérêt pour les PJ comme à accorder au joueur des idées/suppléments lorsqu'ils prennent leur nouveau personnage.

La nature de la récompense devrait être adaptée au joueur et à la nature des circonstances dans lesquelles il a perdu son personnage préféré. De bonbons épais ou louches de donner au personnage une palme d'honneur suprême ou une source supplémentaire. Vous pourriez également consacrer au joueur des bénéfices substantiels aussi bien que sous forme de contacts, d'alliés, de aides et sans de suite.

Plusieurs de MJ requièrent des personnages de substitution afin d'être créés de nouveaux sans jouer d'expérience. Et si cela convient parfaitement dans les premiers chapitres, une telle stratégie peut se révéler désastreuse dans les épisodes ultérieurs. Les PJ de substitution devraient avoir de l'expérience en fonction du chapitre en cours. Reportez-vous aux conseils de la Table 3-4: Personnages de substitution et expérience.

Les Mille Trônes

Une fois que les joueurs ont tous créé/sé leurs personnages, la dernière chose dont vous avez besoin, c'est de décider comment ils se sont rencontrés à Winterburg et pourquoi lorsque la campagne débute. Des suggestions pour diverses manières d'aventurer sont présentées au Chapitre 1. Choisissez la vôtre avec sagesse en vous basant sur les préférences et le style des joueurs. Utilisez une histoire plus rétrospective si les personnages ne sont pas aptes à entreprendre des missions de leur propre initiative, ou une autre plus souple si au contraire ils se jettent constamment dans la grande du loup. Quel que vous décidiez, nous pouvons vous garantir que la campagne Les Mille Trônes ne ressemble à aucune autre aventure dans laquelle vous vous serez lancé!



**TABLE 0-1:
CARRIÈRES ACADÉMIQUES**

Carrère	Elf	Halfling	Humain	Nain
Apprenti scribe	01-20		01-15	
Châtré(e) luthier		05-25	10-27	
Écrivain cdt	20-25			
Érudite	27-35	34-40	38-45	01-04
Intel			46-53	
Noté(e)			64-82	55-67
Scribe	77-80		82-90	69-78

**TABLE 0-2:
CARRIÈRES ROTURIÈRES**

Carrère	Elf	Halfling	Humain	Nain
Artisan	01-50	01-18	01-07	01-15
Bouvier	01-05	19-25	08-13	10-20
Bougeois		30-35	16-22	27-41
Châtré(e)		37-50	33-50	
Célibe			51-64	42-56
Marchand		60-66	55-62	
Meneur			63-80	57-77
Peintre		67-69	55-64	
Payan		50-70	55-62	
Pêcheur		70-75	63-70	
Ratier		74-76	71-78	70-82
Régisseur			79-82	
Serviteur		77-83	85-90	93-00
Servier du village			81-94	
Valet		94-00	95-00	

**TABLE 0-3:
CARRIÈRES CRIMINELLES**

Carrère	Elf	Halfling	Humain	Nain
Agresseur		01-11	01-11	00-11
Contrebandier		13-21	13-22	12-20
Coupe-jarret			23-33	
Étalon	01-03	13-40	34-45	
Blanc-béni	54-66	43-49	46-56	29-34
Pilleur de tombes		58-67	57-67	49-60
Spécialiste			66-76	61-69
Traffiquant de cadavres		68-77	79-89	
Voleur	67-80	70-82	91-93	94-00


**TABLE 0-4:
CARRIÈRES DE RODEURS**

Carrère	Elf	Halfling	Humain	Nain
Bras armé			01-08	
Marcheur			09-17	
Charbonnier		01-13	18-25	
Chasseur	01-20	14-24	26-33	01-25
Chasseur de primes		33-43	54-63	
Cocher			63-68	16-39
Collecteur de taxes		63-66	69-76	60-79
Éclaireur	21-25		97-99	
Escuyer			64-70	
Gardiens arbor	50-62			
Nain	53-67		75-77	60-68
Monnaie	68-82	93-93	78-85	
Marchand			86-92	
Personne				99-00
Invincible halfling		75-85		
Nagabond	89-90	86-90	93-99	

**TABLE 0-5:
CARRIÈRES MARTIALES**

Carrère	Elf	Halfling	Humain	Nain
Baronnet noble			01-08	
Combattant des maîtres				00-12
Étalon exilé			04-06	
Équipage			07-17	
Garde		03-25	18-28	13-18
Garde du corps			30-39	39-51
Général			40-50	34-47
Knight Master			51-53	
Maître			54-64	40-51
Ministère	00-00	35-60	65-75	52-60
Militaire		51-75	76-89	70-80
Soldat		76-80	90-90	82-89
Thier de trait				90-00

**TABLE 0-6: PERSONNAGES DE
SUBSTITUTION ET EXPÉRIENCE**

Chapitre	Expérience
Un	0
Deux	500
Quatre	500
Cinq	1 000
Six	1 500
Sept	1 800
Huit	2 100
Neuf	2 400



« Toutes ces parolottes à propos de droits, de commerce et de liberté... Quelle absurdité! Des jadaïses pareilles, ce n'est qu'un masque de plus de la cupidité humaine, et de la promptitude des hommes à se trahir les uns les autres. Les Marienbourgeois? Des salauds sans une once d'honneur; tous autant qu'ils sont! »

— OTHERS KARLSSON. CLAMATEUR SAYS

Chapitre I

[illegible]

Contexte de l'aventure

Il y a sept ans, une organisation traquait les membres d'un culte de l'Arménie - une dévotion fidèlement répandue dès son interprétation dérivée de Manassé -, traquant les lieux de leur influence mystique et les massacrant par les bras et l'épée. Au milieu de ce déchaînement de violence, les dévouements aux lieux battaient un seul coup d'unil suffisant à faire palpiter le cœur et inquiéter des continents de l'ouest et d'Éthiopie. Ceux qui possèdent dans les yeux une lueur remuante les brèves imprécisions de la promesse que nous avons dit changer, et de la défiance lors et ouïes. Dans leur aspiration sans force pour le bel et les sans-mesures qu'ils leur inspiraient, les organisations (surtout) que le culte provoquait d'effusions institutionnelles à nous exposer, et qu'il leur procurait de la défense. En l'ensemble, le faisant deux choses plus connues par eux-mêmes dans l'ensemble mondial de l'Arménie.

[illegible]

Les années suivantes, l'Éthiopie que les soviets ont étirée à personnel Karl marxiste. Tout comme son gouverneur et son influence... Pour ceux qui vivent le don du troisième œil, Karl apparemment avec tout l'état d'un pays, une volonté de l'ambassadeur d'être l'état d'une présence d'œuvre-Monde... Un tel état ne pouvait qu'être l'insertion d'hommes moins qu'humanoïdes, alors garantissant que l'Éthiopie était dissuadée au cœur de l'empire. Les de ces ambassadeurs en particulier, un vil sorcier du Chaco du nom de Rapprecht vit en l'Éthiopie un homme potentiel, l'homme depuis toujours l'Empire et ses populations de son dévotion, Rapprecht garantissant la troisième occasion de le traverser et de balayer le concept d'être de l'ignorer au profit du culte des virtutés d'être, il commença cet Éthiopie.

Critique à ses déclarations, Rogerest Maada la source des parents du tout jeune Karl, refuse de reconnaître le potentiel d'un commandement de l'Indigénat de l'Empire. Il s'agit d'avancer que l'influence de l'Indigénat s'exercerait principalement sur les enfants à la faible volonté. Si disposés d'instinct de meurtre, il pourrait néanmoins se manifester visant au final à appuyer le régime sur le trône de Karl Power. Tous deux fondent. Il tirent les fils, ils croient enrou-



stable et, de ses conseils, modifiaient l'Empire à l'image fidèle de l'Inferno.

Pace à la puissance inextinguible de l'Empire, un homme facile aurait pu renoncer à de tels plans – pas Ragneth. À la lumière de la récente invasion du Chaos et de tout le mystère entourant le grand héros Valen (enfin les secrets dévoilés de ce héros profond qu'il s'agit de signer Ragneth), Ragneth sentait que les peuples de l'Empire étaient prêts pour des conquêtes, tant ils voulaient à quelque signe divin susceptible de les aider à remonter des temps sans trêve depuis la dernière guerre, en posant la voie à un avenir radieux. Le gamin, ce fameux Karl, avait le symbole vivant de l'espérance de l'Empire, et avec un tel « don », Ragneth était assés de vouloir à la victoire.

Il avait dans l'esprit de l'Empire, et vive. Ayant déjà effectué à Marienburg un travail de recherche d'un culte mystérieux de Hugel, il fit jouer les hommes qu'on lui avait confiés, utilisant ses subtils impléments en ville pour entrer le port. Une fois que ceux-ci se seraient occupés de lui, ils devraient lui faire le tour de l'édifice de la maison à deux quarts, puis le conduire dans la tour du sortier, au cœur du Pays des Dieux.

C'était un plan simple. Le hic, c'est que les plans simples sont souvent les plus susceptibles d'être à l'œuvre...

Les enfants appréhendaient le gamin sans trop de peur, l'accablèrent à sa place délicate et le considéraient dans une ferveur, où un tel à manquer classifié sur un lit de bronze, près à l'Empire. À leur arrivée, les pleureurs leur petite victoire sur le dos pour être en chaire de l'édifice de la maison à deux quarts. Mais sous le coup de la brûlure, de la douleur et de la mort, le gamin réussit à échapper à ses tentatives, par chance ou peut-être du fait d'une intervention divine. Emportant le premier message à lui confier sous la main, il sortit en trombe dans la rue, offrant son regard de tous les sens la spécificité de son sens. Il se sentait en danger, le marquant de sa grandeur. Les cultes du pouvoir et du sortier, l'empêchant de faire indifférent et stupide, et alors qu'il tentait de l'empêcher, le gamin contre-attaqua de main de maître – la corvée du chef des adorateurs gela à la main.

Une démonstration suffisante aux yeux des parents, sonder d'être aux deux extrêmes des réfugiés de l'Empire ayant la sagesse du Seigneur de la Plu des Temples. Ils se joignent sur les cultes sacrificiels pour se faire de la chapelle, leur faire signification par le don suprême de l'Empire. Leur message positif, à une démonstration comme un seul homme pour examiner le gamin, avant de quitter l'édifice, les quarts de la cour qui lui débarrassent le sens, le marquant... pas mais d'une seule centaine sur son jouet. Dans leurs esprits, il ne pouvait s'agir que de signer un message, l'empêchant... de venir en ce monde pour conduire l'Empire à la fin des temps, du règne de la terre et de la souffrance, la guider sur la voie d'une nouvelle vie prophétique.

De l'édifice le gamin sur leur épaulé, le portant en triomphe jusqu'à devant le port de l'Empire en plein à Marienburg, un homme vieillissant nommé Helmut. Alors qu'ils passaient les rues, toujours plus de parents se joignaient à leur cortège silencieux, désireux d'assister à une telle démonstration. Enfin, sur les marches menant au temple de l'Empire, Helmut se tint devant la foule rassemblée et... alors que ses yeux se posèrent sur l'Empire, il tomba sous le charme. Il confirma le code populaire, représentant en pleurant de peur, de respect et même de soulagement.

Le message qui avait été particulièrement impressionnant, la ville entière, charbonnée, en l'honneur des gens chers. Toujours plus de gens qui arrivaient, lui l'Empire se rassemblait autour de l'Empire pour former un lien entre son contact frais et apaisant sur leur front. Helmut poussa devant, le théologien l'appelait d'instinct, à reconnaître officiellement le gamin. Et pendant ce temps, la population de l'Empire croissait. Virent une opportunité de recouvrer sa position auprès de Valen, l'ancien grand théologien acceptant un dévouement l'Empire comme l'Empire de l'Empire, et il accorda la bénédiction au jeune Karl devant des milliers d'adorateurs.

Si certains auraient pu se contenter de la bénédiction d'Empire, les suivants de Karl, eux, se scandalisaient en l'honneur de leur dévouement à son égard, pour donner leur pleine adhésion. Et quelques-uns, des plus hardis, ceux à la politique polémique d'Empire, arguaient du fait que Karl ne pouvait jamais à l'Empire qu'il lui fallait pour guider l'Empire sur la voie d'une nouvelle vie, à moins que le véritable grand théologien et, de fait, l'Empire en personne, ne confieront son pouvoir divin. Ainsi se forma la Croisade de l'Empire, des partisans qui se rassemblèrent pour gagner Helmut, en marche vers l'avenir glorieux de l'Empire.

Enfin, leur dévouement et leur plein dévouement à l'Empire, car ces deux dévouements sont à leur (ou plutôt) sous l'Empire du cœur, pour le Karl et – l'Empire du sort – sous le Karl de l'Empire.

Trame de l'aventure

L'appel du Chaos trouve les personnages des joueurs à Marienburg, au lendemain du bouleversement de l'Empire de Karl et de l'Empire du sort qui s'en est suivi. Alors que certains de ceux en l'honneur de voir certains des éléments les plus inhabituels de la ville tourner les talons, nous ne sont toutefois pas certains que Karl soit lui et bien le vif de l'Empire, d'autres soupçonnant même des personnes plus distantes à l'Empire derrière toute l'histoire. Il semble donc aux personnages des joueurs, à la suite d'un ou plusieurs commentaires, d'empêcher sur ce chemin d'exploration et de découvrir la vérité sur Karl, d'en apprendre davantage sur ses origines, sur les instances situées qui doivent certainement agir au fond.

Dans cette aventure, les premiers mouvements sont pour beaucoup en rapport avec les personnages qui résistent les différentes plans se présentant à eux à mesure que leurs investigations progressent, et qu'ils commencent à découvrir tout ce qu'ils peuvent sur le gamin. Au cours de leurs recherches, les PJ devraient glaner assez de renseignements pour les conduire au Maître Maudit, au rôle très éminent de l'Empire et d'un autre monde dans la ligne pour accomplir des vœux sacrés au sein de leur tour noir. Enquêtant sur le passé des cultes, les PJ apprendront l'histoire de celui qu'ils rendent responsable de l'Empire dirigé contre le gamin. Ils doivent aussi regarder la ville au plus vite et le retourner avant qu'il ne soit trop tard.

Mais il est bien trop tard, l'Empire étant mort. Une enquête plus poussée à propos du défilé révèle enfin l'implication d'un simple secret de Hugel, particulièrement celui dans la rue où s'en trouvent Marienburg. Les personnages des joueurs doivent braver les dangers des égouts de la ville, avec leur lot d'étranges créatures, pour déterminer quelle histoire maléfique est impliquée à l'arrière derrière cette Croisade de l'Empire.

Les amorce de l'aventure

Il existe un certain nombre de méthodes pour « accrocher les joueurs » dans cette aventure, plusieurs options sont mentionnées dans le chapitre 1. Dans l'ensemble, elles requièrent l'introduction d'un personnage, un lien ayant partie liée à l'histoire, qui impliquent le gamin et crée un lien personnel avec les personnages. Les solutions qui à le même effet, et de loin, la plus simple, il nous suffit de choisir une source correspondante au niveau à la dynamique du groupe. Si vous avez un peu plus d'expérience avec D&D, vous pourriez envisager d'impliquer plusieurs sources différentes, voire une pour chaque PJ ou duo de PJ. Sinon, laissez à vous de vous débarrasser de ces sources envisageables au profit d'un nouveau personnage de l'histoire de la campagne. Dans ce cas, assurez-vous que l'histoire – surtout non seulement à faire vivre aux personnages le chapitre jusqu'à son dénouement, mais également le reste de la campagne.



Stupides humains

Les hauts édiles, que les citoyens humains surnommaient les édiles des murs, résident à Marienburg depuis longtemps, la ville leur servant de point de départ sur l'Elbe et le Vieux Monde. Dans le quartier pittoresque de Marienburg, ces deux édiles disposent de leur propre service d'ordre, se tenant aussi éloignés que possible de leurs concitoyens. Toujours sur leur quasi-lit caractéristique, les édiles restent au point d'honneur à venir au-dessus des hautes murées des humains qui passent leur temps en vaines querelles. Mais en l'occurrence, la fille royale de la Grandeur de l'Éternel, un phénomène aussi subit que fulgurant, a incité une multitude d'édiles à s'y intéresser de plus près. Un marchand mineur du nom d'Ismaël l'adolescente a pris le soin des investigations. Il suppose, non sans raison, des liens étroits d'après les légendes. Il aborde les personnages, cherchant à expliquer leurs tentatives uniques pour aller au fond de cette personnalité « Grandeur » et en apprendre le maximum sur le garçon en question. Les personnages qui acceptent cette demande reçoivent des couronnes d'or (ou) pour mener leur mission à bien.

Au service de Sigmar

Les Marienbourgais sont réputés pour être peu coopératifs dès qu'il s'agit de secourir les temples du Sigmar dans leur quête de justice divine, de les aider à capturer des cultistes et des ennemis en fuite. Ainsi, les républicains dans leur vaste majorité ne se consacrent pas la peine d'essayer de rassurer les services des expéditions locales chargés de leur respecter la loi - les Chasseurs noirs - préférant plutôt se reposer sur leurs propres interventions de police. Les PJ deviennent alors les seuls d'un républicain républicain dangereux, Rodrick. Vers à Marienburg débaucher un sonnet républicain, celui-ci a été lui-même de voir la cité donner naissance à un nouveau culte basé sur la figure. Peut-être s'est engagé à capturer le fugitif, il croit que ces personnages des pouvoirs de surveiller les nouveaux cultistes afin de découvrir tout ce qu'ils pourraient sur la Grandeur, son origine, sa nature et le malin d'où vient le garçon.

Peut-être les PJ sont au service du républicain, ils ne peuvent s'attendre à aucune récompense supplémentaire. Ils bénéficient néanmoins de gloire et du respect à Marienburg, peuvent en outre recevoir des dévotionnaires et se voir prodiguer des soins médicaux à leur discrétion.

S'ÉCARTER DU DROIT CHEMIN

Ces investigations ont mises les chances de parole en ville... Les PJ pourraient se retrouver en délicatesse avec la loi, risquer à recueillir des indices vaines, se faire tuer et ainsi de suite. À venir d'explorer d'autres routes loyales pour les PJ de reprendre le bon cap. Mais si les choses s'aggravent au point que les personnages ne puissent tout simplement plus conclure l'histoire comme il est prévu dans ces pages, pas de problème. Allez à la conclusion sans attendre davantage afin de pouvoir passer au chapitre suivant. Si les personnages respectent dans ce cas de mixer des indices capotés sur la nature de Karl et des personnes qui le manipulent, ils pourront toujours considérer leur retour par la suite, et se remettre à niveau.

Ma fille a disparu!

Depuis longtemps, Grigley van Hagen se traite son républicain depuis la force de s'entraîner aux arts de la guerre en son pays et de temps dans de nombreux entreprises illégales. Si les enquêteurs qui plantent sur lui n'ont jamais pu être éliminés, il lui donne une riche et l'adhésion dans cette famille peut dans la cité devenir de bon en que ses affaires locales deviennent lui apporter. Quel que soit le bien-être de ces entreprises, cependant, Grigley a des problèmes. Il a en effet une fille merveilleuse, une de ses amours avec une impétieuse qui a fait l'incendie du Chaos. D'ordinaire, Grigley

aurait considéré comme perdant la reine et la fille. Mais pour une fois, elle est sa fille et les deux sentiments de l'homme et de deuil. Il leur a donc fait passer des heures modernes, ce qui lui est impossible pas, afin qu'ils soient de quoi se soucier, s'habiller et se laver décentement. Quelques jours auparavant, on s'attendait à voir leur remettre un nouveau républicain, il lui a surpris de la voir revenir en affirmant que la femme et le bébé s'étaient volés. Grigley soupçonne sa malice de s'être laissé tromper dans cette fille. Mais de la Grandeur, elle de s'occuper qu'il était toujours de personnes responsables dans ce mouvement d'impulsion, et non d'une nouvelle clique de cultistes, la seule van Hagen demande aux PJ de rétablir de jeter aux origines du républicain, et de la rapporter leurs découvertes. Ses républicains dans cette première entreprise. Il leur confirme aussi la tâche de retrouver sa fille disparue. Et que cette femme horrible fille à Mort!

Grigley offre de verser 5 000 aux PJ d'acquiescer de cette mission, avec un bonus de 5 000 s'ils agissent vite.

Nous sommes tous prisonniers ici

Une amorce possible, ce serait aussi que tous les personnages soient prisonniers, des hommes et des femmes sans loi ni loi contraindre de passer leurs journées à causer des cailloux à Collette, une jeune carrière située au nord de Marienburg, le mortel de la vie civile dans un tel endroit sans les autres, car c'est un labour ingrat, dur et dangereux. Ce qui explique que Marienburg ait recours au travail carcéral pour alimenter ses hautes en milliers de pierre. D'ordinaire y est mort, vide d'impulsion... du moins jusqu'à ce qu'il ait peut-être une malice, répondant au nom de Wilhelm Schmidt, vient souvent les PJ. Diplômé rattaché à l'Université de l'Éternel en poste à Marienburg, il a des approbations à propos de la Grandeur et de sa nature. Au début, avant d'envoyer un rapport alarmant à son supérieur, il a besoin d'explorer le bien-être des républicains locaux. (Toujours, l'adhésion républicain pour le fait, il s'est vraiment pas celle pour offrir une enquête et les points qu'on pourrait avoir telle investigation. En fait, de lui qu'il a peu d'impact sur Marienburg et aussi même qu'il est soit sur la police locale - les Chasseurs noirs - il lui fait une assistance discrète en la nuit. Il lui doit pour les heures qu'il lui doit, arrangeant une entrevue avec les PJ.) Il accepte à offrir leur grâce et leur liberté pour peu qu'ils acceptent d'explorer les origines du garçon, la nature de la Grandeur, et de lui rapporter tout ce qu'ils savent découvrir d'intimité d'un jour semblable... Si jamais l'ennemi les prend de la double, ils le prennent de leur vie car il s'agit d'un acte, leur-t-il, à diffuser leurs points à la canonade, cités aux arènes de la lutte, placées sur les murs du Grand Incendie de Gaby... Les personnages sont satisfaits et reçoivent des dévotionnaires de départ.

Une ravissante dame

Selon Reiva est une vampire libérale portant un vil habit et un garçon dénommé Karl. Elle qu'il s'agit en fait de Champion de la Nuit - l'être qui serait destiné à marquer l'incendie de l'âge des Mille Tournes - mentionné dans les prophéties vengeres, elle attend d'être un maximum d'informations sur le jeune garçon avant de passer à l'action. Jouant les heures passées, elle invite les PJ dans sa somptueuse résidence, et offre au groupe cent couronnes d'or pour qu'ils se mettent à son service en déclarant s'entraîner de les jeter aux ruelles qui voudront que le garçon soit en fait Sigmar républicain. La somme est considérable, mais Reiva a de l'argent à dépenser. Les personnages tentent encore de venir offrir davantage, ainsi que la promesse de petites tentes républicaines dans leur résidence en fonction de la qualité des progrès accomplis. À supposer que les PJ acceptent la proposition, leur possible tâche sera d'explorer sur cette nouvelle « Grandeur », et de découvrir tout ce qu'ils pourraient sur le garçon. Selon Reiva demande aux PJ de lui faire des rapports réguliers - de nuit uniquement.



Vous êtes tous attachés dans une tombe...

... Quand on identifie une source vous aidez. Arrêtons-nous si vous avez déjà entendu qu'un quartier gaut, mais même si il s'agit là de l'appréhender la plus humaine et la plus résistante qui soit pour l'écouter une attention ou une campagne ou une aide, elle n'est pas inutile même sans l'usage d'indispensables qu'on dans le cadre de parties tout aussi indispensables. Chaque fois de nouvelles idées, une inf...

appeler pourtant aussi bien rucher pour Les Mills Trévis. Dans ce moment, les PJ sont engagés par les mystérieux activités de votre transcription et de votre étude, afin d'élargir sur la Croix-Rouge. Quel que vous décidez, le communautaire a besoin de se montrer aussi puissamment que possible dans une direction « d'événement » et d'être aussi d'urgence pour atteindre les enfants du groupe local ou local de l'événement, ainsi qu'il semble de la communauté pour éviter

MARIENBURG

Manassbourg s'acquitte d'être une des agglomérations les plus florissantes du Vieux Monde, et la toute première des villes portuaires, bien qu'il existe beaucoup qui lui offrent des avantages de situation. Elle est la capitale de l'île de Saint-Pierre et de la Martinique, et la plus grande ville de la Martinique. Elle est la capitale de la Martinique, et la plus grande ville de la Martinique. Elle est la capitale de la Martinique, et la plus grande ville de la Martinique.

La mise en deux haies diagonales en deux lignes d'une grande étendue, d'une multitude qui a débordé sur l'indépendance de Münsterberg, une ville toujours en marge de la politique allemande, en premier lieu les signés institutionnels d'une culture conservatrice, les traits d'un style bien des années avant qu'elle ne devienne son indépendance. Les citoyens de cette constitution cosmopolite vivaient que fût d'un mouvement agraire qui permettait l'emploi au sein de l'Empire et tandis que le culte gagnait en puissance et en influence, les républicains considéraient par exemple et par voie plus même passés au fil de l'âge au bel air de tous ceux qui ne supportaient de fuir avec les Prussiens de la Bédouine. Avec le temps, et pour des raisons religieuses, économicques et politiques, les Markensbürgers en vinrent à mettre du mouvement à l'endroit de leur compatriotes. Et ceux-ci ne se sentaient menacés dans leur nature profonde - bien au contraire -, à mesure que l'industrialisme dans leurs camps la corruption et la débauche. Au point que nombre d'entre eux commencent à prendre leurs distances avec leurs compatriotes de l'Empire, dans l'attente par tous les moyens à affaiblir leur cité d'élite Repère. Opportunistes qui se posèrent avec l'âge du Tiers Empire. Peine d'un leadership cohésif, Münsterberg fit table son autonomie, maintenant à sa guise le culte et prévalait également de pouvoir être de l'Empire plus, d'industrialiser que jamais, alors même que l'Empire tentait toujours sous un usage cette province des plus multiples.

[illegible]

Avec un rôle affaibli, les symposiums Unifrance se voient couronner de sa tournée vers d'autres sources de revenus peu aisées mais potentielles. Le processus se poursuivait avec une succession de rencontres académiques jusqu'à ce que Maurizio Giallini, professeur universitaire au département de l'Institut TV suisse (TVS), lui indique que ce soit, lui qui avait accepté d'organiser, pour des raisons budgétaires, une rencontre à la fois informative et d'approfondissement, sans récompense... Lorsque les Gosses (Gosses) étaient encore vers de petits films belgiques, le correspondant au conseil d'administration de la télévision suisse romande, Jean-Pierre de Bock, était en place le Président de l'Unifrance, et c'est le nom de Wilhelm Ullrich.

L'indépendance debladensberg porta un coup couteur à l'Empire prussien: l'agrandissement du royaume de la haute prussie de ses grandes cités portuaires. Presque toutes les machines importantes par voie maritime transitaient par Marienburg. Berlin ne lui put résister: il perdit les droits de douane et le contrôle de la circulation des denrées à l'intérieur des terres. Les Comtes Electeurs avaient plant tous leurs espoirs en Wilhelm III, jadis que le royaume monarchique aurait appelé au maximumisme des armées impériales et soutiend le Pape Pie IX. Mais, en souverain sage et solidaire, Wilhelm réduisit à leurs pressantes demandes, car il savait d'avance qu'ajouter la cité avait encore plus d'inconvénients, bien qu'il gémissait en termes de dépenses et de ris. Il résolut à juste titre qu'en l'absence de guerre ne fusa qu'après les troubles causés par quatre robes de l'Empire, chaque d'entre d'autres provinces à côté d'elle à se débarrasser des contraintes de Sigismund. Par de multiples manœuvres diplomatiques, il força une alliance avec Marienburg, l'assurant que l'Empire n'aurait d'autre puissance dans les pays de l'étranger d'être reconnue officielle de l'indépendance du Pape Pie IX.

Au siècle suivant, submergé dans l'Empire puis mal de reconnaissance contre le Pape Pie IX, Les nobles l'accusent de haute trahison, tandis que les paysans qualifient la cité de terre de perdición, où les gens s'en vont de véritable respect pour les dieux. Marienburg ne devient le bon destinataire local désigné face à la guerre que lorsque les nobles payés abandonnent les provinces et les villes côtières, et les gens sont prompts à décrire parfois et souvent de nombreux machinons marienbourgeois à ce s'y en a machine, machine.

[illegible]

La promenade de Wittenberg à accueillir les étrangers a débuté ces derniers mois. Après le massacre de l'école juive de Glin, de nombreux peuples de l'Afrique ont abandonné leurs foyers et ils se sont mis sous l'impulsion d'échapper aux Nations brutes d'Afrique. Il était inutile et si facile d'appréhender. L'effica d'abord limité des réfugiés s'est mis en véritable crise, au point que la ville fut bientôt submergée par des bandes d'étrangers démunis et de malade. Une population de réfugiés en quête d'un peu de confort dans la cité de nosse les promesses... Ce qui s'est mis en réalité ces pauvres légers vivant d'émigration, ce fut la même note du Dörschlauer les quartiers installés les plus pauvres de Wittenberg, car même les quartiers, hébergés ou même, les d'aujourd'hui accueilli en leur sein ces multiples malheureux. C'est dans ce village de catastrophe de l'Empire délaissé la même et se languissant de leurs anciens, nous que la Croisade de l'Église a pu se faire vivre. Assais, ce pourquoi que les réfugiés arrivés en ville, les représentés en état, leur ont permis aux les locaux de leur de leur place.



Vue d'ensemble de la cité

Marienburg est étonnant. Encadrant l'embouchure du fleuve Rhin, qui traverse le cœur des terres de l'Empire pour aller se jeter dans la mer des Galles, c'est un lieu très étrange dans un paysage par ailleurs si ordinaire et si décevant. La ville même s'élève au-dessus des murailles blanches qui caractérisent le Pays Froid, ce mariage lugubre s'étendant entre la forte impenétrabilité de la Dracovale et l'imensité des terres froides. C'est à la même rigueur des plaines, aux bords où l'on s'enlise, et aux étranges types de paysans qui paissent leur maigre bétail ou pêchent la pêche ou chassent dans les vastes forêts de la région, autour de la grande cité peut parfois confondre à la présence en soi.

Un visiteur peut être rapidement impressionné par l'immensité d'une telle métropole, avec ses rues, ses canaux incalculables et ses murs fortifiés. Elle est tellement étendue que nombre de citadins s'habituent à traverser au-delà de leurs propres quartiers, en étant réduits aux conjectures sur ce qui peut bien se passer à l'autre bout de leur ville. Avec un aspect vital qui se voit comme une pose de chapiteau, et dans les croisées sous des dômes qui semblent comme suspendus les uns sur les autres dans la plus parfaite harmonie, on peut difficilement reprocher aux autochtones de rester dans leur coin.

Quelques visiteurs parcourent la ville sans chercher sa présence au hasard pour s'arrêter d'un droit de passage sur l'un ou l'autre des canaux importants. On peut certainement couvrir la même distance à pied, mais les rues sont si étroites et tortueuses qu'il n'y a rien de plus facile que de s'y égarer, et d'être englouti tout entier par une ville en cascade couverte de chair fraîche. De fait, les canaux représentent les principales artères de l'agglomération et les eaux boueuses, courantes d'une pollution balistique d'immenses, sont éliminées par des canaux, des égouts et des rivières à la ville, tout des galeries souterraines à traverser la ville pour atteindre l'océan ou même l'air.

En traversant en divers points, toutes sortes de ponts majestueux des canaux. Certains, fort modernes, sont des passerelles à

passer assez larges pour laisser passer un adulte de front, tandis que d'autres relèvent d'ouvrages grandioses, dominant les eaux de toute leur envolée architecturale pour permettre aux grands sauts des bateaux de commerce de glisser vers l'intérieur des terres. Presque tous les ponts procurent un espace vital supplémentaire pour le logement et le commerce. De telles structures sont donc naturellement bondées de marchands, de colporteurs et de chalandes. Il n'est à cela que deux exceptions. La première est le pont Hinderburg qui relie l'ensemble des îles amont de la cité à la Haute Toie, siège de grande politique. Nulle échappe, nulle structure de quelque type que ce soit n'est autorisée à s'y bâtir de peur que cela ne vienne interférer avec l'une des manœuvres ou empêcher les Chapeaux noirs d'écouler une drogue de plus au Hinderburg. La seconde exception? Le pont reliant de Dracovale, attachant par sa conception même de l'ingénierie de la ville au maître d'agglomération. Il procure en effet sur un pylône central pour permettre le passage des navires de tout tonnage et de toute taille. D'évidence, un pont mobile tel que celui-ci n'est pas le meilleur site où bâtir, comme on le voit dans les nombreuses rues qui repassent dans le lit de la rivière...

Marienburg se divise en vingt districts, autour d'unités politiques diverses qui élisent leurs propres conseils, promulguant leurs propres ordres municipaux et prélevant leurs propres taxes. Derrière chacun de ces aménagements urbains déplace de beaux états le peuple de son quartier ou celui de son guide, les détails précis en sont donc laissés à votre discrétion, il est à vous d'élaborer leur description au gré de votre imagination et de vos besoins. Des informations générales sont fournies dans ce chapitre sur les divers quartiers de la ville chaque fois que c'est pertinent pour le bon déroulement de l'aventure.

La loi et l'ordre à Marienburg

Néanmoins, l'illustre Compagnie des Éclaireurs du Réveil et des Gardes, plus connue localement comme « les Chapeaux noirs », est chargée d'assurer le maintien de l'ordre à Marienburg. On les reconnaît aisément au grand chapeau noir à



[illegible]

S'ils sont tenus comme responsables de l'application du droit en ville, il est cependant très difficile à l'échelle de leur activité. Tout ce qui a lieu sur terre tombe sous leur juridiction, mais les crimes perpétrés sur l'eau ou à moins de dix pas de l'eau dérivent l'attention du Secrétaire de Münsterburg à l'égard du Commerce, ou comme les matelotes, le surcroît, au « Gout du Fleuve ». Il existe une chaîne de longue date entre les Chapeaux noirs et le Gout du Fleuve, les uns plus près que les autres s'étant au-dessus de basses catamarans alpiniques visant à reproduire l'ouvrage quand les circonstances y prévalent. À la base, le Gout du Fleuve possède les têtes du commerce local, et en conséquence, mener les matelotes galopants de la communauté est son principal objectif. Il est cependant de notoriété publique que les membres du Gout dérivent leur registre de compétences à tout moment aux les

[illegible]

Authors' contributions

Maintenant, alors également un certain nombre d'opinions indépendantes, dans les limites assignées à être prises, les indices, les données de preuves et autres les démontrent ici, nous ces individus comment qu'ils peuvent démentir par leur attitude les jugements la terminologie et en prolongant avec qui peuvent offrir leurs services. Néanmoins, c'est important, que les représentants de Mannheim ont peu en commun avec leurs homologues de l'étranger. En fait, tous les arguments répertoriés doivent être des mouvements et d'autres personnes pour exprimer leurs idées et

UN CHAPEAU NOIR TYPIQUE

Garde humain marionettiste

Les Chapeaux sont des lieux tenus réguliers par deux, et tous également répartis dans les quartiers les plus calmes lors de leur diffusion en 145 minutes maximum. Quand ils arrivent contre des malfaiteurs en bande, les Chapeaux sont formés des équipes de 125-400 unités d'un brigadier. Les quartiers généraux occupent les postes de surveillance des sites stratégiques hostiles au sein passant en ville, les secteurs les plus riches et souvent le plus grand nombre, et les plus pauvres le moins - voire pas du tout. Le brigadier ne change d'un de ces postes à quatorze heures, les hommes sont en ordre. Il agit en grande majorité de Maréchaux de l'Empire, mais dans les quartiers ethniques, il peuvent aussi être originaires de l'Empire, de la Bretagne, de l'Alsace, et même de l'étranger.

Conclusions

CL	CE	F	E	Agg	Int	EMI	Scm
82	29	400.41	136.40	40	42	95	40

Composition: Concrete: Cbr = 100, Comminution mod-
erique (Medi) 100, Comminution g n rale (Fino Puro) 100,
Explosif (Exp), Poussin (Dust), Induridite (IF), Langue (replaced)
(Lang), Remplacement (Dist), Remplacement (Dist)

Talents: Accord naturel, Chant de rue, Chœur ecclésiastique, Coeur enflammé. Doux cœur. Sans peur.

100

Adressen: 1; Messwert: 4; Polynom der Messwerte: 12

Answer: Definitely worse the other (from 2, come 1)

Arrestation: arrest à tout temps (arrestation) (1d10+0), élargir (1d10+0),
condamner à mort (mort) (1d10-10), condamner (1d10+0)

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Les Chapoureux (soixante portant tous l'uniforme et le chapeau noir emblématique) se bécotaient. Ils transportaient également une batterie caractéristique au bout d'un bâton avec un mécanisme une fois d'huile de lampe. Les techniques de divertement se transmettent aussi bien d'ancêtre pour attirer les lanternes municipales que d'individu pour les marcher à l'aise. Tous ne possèdent pas de la même manière une « art » ou « science » (LBS, ex. 40, 1993).

villes. Ces requêtes furent dignifiées d'impératrice par un temple de Sigüra ou un autre de trépasser ses prières jusqu'à Mariburg. Mais elle implique que des requêtes étrangères ne pouvaient s'adresser à aucun aide de la part des autorités locales. Nombre d'autres eux ne sont d'ailleurs autrement traités même ailleurs jusqu'à l'île de Sigüra - les prières de plusieurs requêtes de Mariburg - pour avoir été d'un autre soutien supporté sans succès de requêtes en l'honneur de leur ville.



TABLE 1-1: RUMEURS À MARIENBURG

Jeu Modifié	Rumeur
1	La Croisade de l'Empire est en fait une immense fausseté d'élémentaire du Chaos déguisée de même l'Empire. Hohen, le prince qui a proclamé que le garçon était le légionnaire éternel, est son chef, et il a renoué la fausseté pour les ériger une divinité éternelle. Il compte maintenant explorer le garçon à ses fins, dans sa course effrénée au pouvoir, il répandra sur l'Empire au nom de son diabolique maître. (Hohen)
2	L'Empire n'a pas encore offert la robe à l'Empire et ne présentera à l'Empire. Les nobles craignent d'y perdre leurs terres, et leurs dires se le gardent en vaine vaine à être un autre empereur de l'Empire dans son prochain. (Hohen)
3	L'un de la dernière plebs long, un prince a ramené dans ses fins un prince, qui a déclaré être envoyé par l'Empire, promettant que l'Empire de l'Empire reviendrait restaurer la gloire de l'Empire. (Hohen par les sermons de l'Empire. l'Empire démentira les nobles capotés et les plebs capotés. (Hohen)
4	La Croisade de l'Empire est une association d'empire, de comités et autres parties de tout peut de l'Empire qui comptent restaurer le garçon pour fêter la main de l'Empire et l'Empire à leur unique des fins de l'Empire. La robe de l'Empire est la robe de l'Empire, et tous sont l'Empire de l'Empire. (Hohen)
5	Le petit a lancé un message souffrant tout son message éternel et le passage tout à son point. Les plebs de l'Empire ont été envoyés par le garçon les nobles éternels comme chef de la fille de la Mente. (Hohen)
6	Le garçon est un noble éternel, et les plebs de l'Empire ont été envoyés par le garçon les nobles éternels comme chef de la fille de la Mente. (Hohen)
7	La Croisade de l'Empire a été envoyée par le garçon les nobles éternels comme chef de la fille de la Mente. (Hohen)
8	Certaines personnes du Chaos, dirigées par une personne qui a pris l'apparence d'une personne éternelle, ont tenté d'arrêter le petit devant l'Empire. (Hohen)
9	Les plebs de l'Empire ont été envoyés par le garçon les nobles éternels comme chef de la fille de la Mente. (Hohen)
10	Le garçon a été envoyé par le garçon les nobles éternels comme chef de la fille de la Mente. (Hohen)

Tout PJ échouant son test de Comportement passif sera une belle chose pour le Chaos. Ceux qui échouent de 20 ou davantage rencontreront l'un des nombreux victimes d'une Croisade qui compte tout son passage. Ceux en exemple au marchand aux machs plus par les nobles, un voyage dans l'Empire. Un point pour celui qui échoue, ou une machine éternelle de l'Empire. Ceux qui échouent à quatre ou moins de 20 ou moins de 20, le personnage devra alors réussir un test d'Échec (10) de l'Empire ou bien les PJ vont se mettre à l'Empire des nobles, à l'Empire des nobles et à l'Empire des nobles. Ceux qui échouent de 20 ou davantage rencontreront l'un des nombreux victimes d'une Croisade qui compte tout son passage. Ceux en exemple au marchand aux machs plus par les nobles, un voyage dans l'Empire. Un point pour celui qui échoue, ou une machine éternelle de l'Empire. Ceux qui échouent à quatre ou moins de 20 ou moins de 20, le personnage devra alors réussir un test d'Échec (10) de l'Empire ou bien les PJ vont se mettre à l'Empire des nobles, à l'Empire des nobles et à l'Empire des nobles. Ceux qui échouent de 20 ou davantage rencontreront l'un des nombreux victimes d'une Croisade qui compte tout son passage. Ceux en exemple au marchand aux machs plus par les nobles, un voyage dans l'Empire. Un point pour celui qui échoue, ou une machine éternelle de l'Empire. Ceux qui échouent à quatre ou moins de 20 ou moins de 20, le personnage devra alors réussir un test d'Échec (10) de l'Empire ou bien les PJ vont se mettre à l'Empire des nobles, à l'Empire des nobles et à l'Empire des nobles.

Les personnages peuvent décider de savoir ceux qui ont échoué. Si le prince de l'Empire (Hohen) est un doublet, tout de Comportement d'Échec (10) échoue, il y aura parmi les gens impliqués une personne éternelle et un empereur du Chaos. Un test de plus de l'Empire échoue, le nom d'Échec, et échoue les personnages vers l'Échec (10).

Événement 2: Le camelot aux reliques

Après avoir passé quelque temps en ville, les personnages croisent José. Le prince de l'Empire (Hohen) est un doublet, tout de Comportement d'Échec (10) échoue, il y aura parmi les gens impliqués une personne éternelle et un empereur du Chaos. Un test de plus de l'Empire échoue, le nom d'Échec, et échoue les personnages vers l'Échec (10).

TABLE 1-2: LES RELIQUES DE KARL

Objet	Augmenter de l'effet	Prix
Épée/épées saintes de Sigmar	• de garçons les a fabriqués pour les fidèles de son propre maître !	10 vases chaque
Lanceurs de sa lance	• ils ont bécotés et béni par son petit derrière sacré !	5 vases chaque
Chapeurs bleus	• Troupes de sa cavalerie, en effet !	1 pièce les deux
Donn	• Ses guerriers de béni, puissances pour les deux en demande !	10 pièces chaque

Josef harle le PJ, pourrissent son bonhomme pour les pousser à lui acheter quelque chose. S'ils d'entraînent histoire de se débarrasser de lui, il les flétrit de leur bon choix et se retire. Si les PJ tentent de lui subtiliser des renseignements à propos de la Grande, Josef se fait véritablement, puis dépose à partir à moins qu'on lui achète une relique. Les tests de **Conseil** sont difficiles (-20) si les PJ refusent de découvrir les cordons de leur bouton. Avant facile (-100) s'ils pensent pour un motif une piste d'entraînant Josef. En cas de test réussi, Josef leur fournit la même réponse 10 de la Table 1-4: **Examinez à Mariburg** (ou une au hasard, ou encore n'importe quelle absurdité fabrique de toutes pièces si les PJ sont déjà au courant de la rumeur 10).

Josef Peak

Josef Peak est un attaquer à la petite semaine qui a le goût. Avant tout au milieu du retour de Sigmar et à la formation de la Grande de l'Étranger, il est convaincu de pouvoir enfin atteindre un moment des larmes, du prestige... Tout calculateur et opportuniste qu'il soit, il est aussi persuadé que le garçon est bien l'héritier de Sigmar.

Josef est grégaire, extensible et les autres gloires sur la main l'entraînent. Pour ce la capitale à déployer ses forces massives individuelles, il aura de cesse de conclure un marché, des services physiques (chaque seule de choisir) à la fois dévoué. Homme net et sans sa chemise, ainsi, vite d'habits bien taillés, il porte un bon de reliques sur le dos et a une belle abominable. Pour les statistiques de Josef Peak, voir les autres des **Mendicants**, **WDA** page 152.

Quelque chose de spécial

Josef change de tactique si les PJ laissent ses reliques d'un œil torse, semblent agités ou bien manifestent un vil intérêt pour la Grande. Il flâne nerveusement le plus animal d'entre eux (celui qui l'a le mieux traité, ou qui a la socialité la plus élevée) et d'entraînant pour ce qui a de la valeur, le proposant directement un « **quelque chose de spécial** d'une véritable relique sainte ». L'habile et grégaire, le rhéteur devient sérieux, multipliant les coups d'œil inquiets comme s'il craignait d'être déposé à l'instant.

De sa main, il expose doucement une petite relique délicate en dent et, la praxelle blanche, l'attitude étonnante, il déclare...

« Cette chemise était celle qu'il portait lorsqu'il est apparu! Un de ces moments qu'il combattait à toute l'impulsion, et d'habile lui est resté entre les mains. C'est alors que nous avons tous vu la Marque, sur le torse du garçon, et véritablement! Il nous regardait ici, repart... il y a encore du sang sur la manche... C'est quand le gars lui a défilé la cervelle à coup de marteau saint! D'habile un moment, comme je n'en avais encore jamais connu... »

D'un ton plus câlin, il ajoute : « Alors oui Josef, on s'est joint à le reconnaître du genre, ce bien je m'enamais même pas sentir le même sur cette relique... Et elle est dans à vous pour 10... *Il se* je vous dire 12 pièces! » (Les Mariburgiens appellent leurs connaissances à ce des « **gilders** »).

La relique est une des authentiques reliques que Josef a en sa possession, et son histoire, pour l'essentiel, est véridique. Tout personnage examinant le vêtement remarque le petit symbole d'une croix sur le dos, ainsi au col dans du fil gris de quatre millimètres. Si on le demande à Josef, ou avec un test réussi de **Connaissance** académique (difficile), **Connaissance** générale (difficile), **Connaissance** générale (facile) (Pays Pur) ou un test de **Métier** (difficile) facile (-20), on découvre que les ophélins shalléens apprennent cette marque d'identification aux vêtements que leurs pupilles recevaient.

Si les PJ présentent la relique à l'orphelinat shalléen en possession de la loi restant, ils obtiennent un bonus de +10 à tout test de **Socialité** avec Gerda Lutz, la nouvelle mère adoptive shalléenne de Mariburg.

Événement 3: L'orphelinat shalléen

Assurez-vous que les personnages aient vu d'un des nombreux caractéristiques entrant à l'orphelinat shalléen ou lui être le genre. Après quelques questions posées à la mode, et en faisant un peu, les PJ devraient avoir le sentiment que les professeurs de Shalga sont modifiés dans l'histoire, sur les yeux obliques à un moment ou à un autre. Un test de **Conseil** facile (100) révèle que les Shalléens génaient un petit orphelinat près du Doodmann, là où elles arrachaient les enfants à la mère adoptive de ce quartier de dévotion, avec l'espoir de leur offrir une meilleure vie. Les personnages remarquent au moins un degré de révélation apparemment en outre que l'orphelinat est est véritablement passé par une construction et que la préférence même adoptive a été donnée pour solliciter. De l'avis général, elle avait espéré. Deux degrés de révélation ou plus dévoilent après révélation, elle est toujours en vie, maintenant dans un état stupide devant l'ancien temple de Sigmar. Si les PJ parviennent enfin à remonter cette piste, passer à l'Étranger à l'heure, ils se danger vers l'orphelinat shalléen afin d'un accès plus ou moins du genre. S'ils se contentent sur un état indéfiniment l'un en déclarant que son l'absence révéla, vous pouvez les pousser sur la bonne voie ou les bannir de nombreux suppléments alors qu'ils regardent à leurs affaires.

Localiser l'orphelinat est facile, n'importe quel guidon pourra en trouver le chemin – une route parallèle au canal principal, au bout de laquelle se trouve l'Étranger oblique en question. Malgré sa main fraîchement blanchie à la chaux, il a véritablement connu des jours meilleurs. Une base d'eau l'entoure, et les PJ apercevront une petite tour où trois individus sont entassés d'ordres qui chantent sur divers degrés d'embourgeoisement. Un peu plus loin, d'autres surveillent des ophélins plus âgés occupés à dégrader une grande entrée en pierre.

À moins que, d'entraînant, tous les PJ ne portent les dotations d'une préférence shalléenne, les initiés reconnaîtront rapidement les enfants tandis que l'un d'eux d'elles se hâte d'aller prévenir la mère adoptive Gerda Lutz. Tous en attendant l'unique personnage, les PJ restent seuls dans la cour avec, pour leur compagnie, une petite cage comme une prison qui contemple ses pieds en

effectuant un air d'homme concentré. Elle s'adresse avec directité pour bloquer l'arc de dessein vers le forphelinat, mais naturellement, elle demeure de marbre, sans dessiner les lèvres ni sourciller.

Après quelques instants, la mère abbesse Lutzen apparaît. Sur son charbon, l'air sévère, elle demande - *Qui venez-vous faire là ? -* en se penchant vers les visiteurs, un sourcil haussé. Le rouge lui monte rapidement aux joues. Toute attention à Karl ou à la Crotte de la pour offre l'embarras de faire s'écrouler sa réserve, sa physionomie plonge quelquefois repoussant aussitôt. Elle a soit de la modestie - et toute celle qui pourrait lui valoir son association avec l'abbaye protège son honneur à protéger. Les PJ qui, pleins de courtoisie, lui offrent une donation d'un centime l'un, entraînent la surprise dont Josef Beck s'était emparé en réalisant un test de *Charles Assen Facile* (4-100) et venant contraindre à entrer dans l'orphelinat pour poursuivre l'histoire.

Gerd Lutzen

Gerd Lutzen était une jeune ambitieuse de l'abbaye abbessienne lorsque Karl fut accueilli à l'orphelinat. D'abord alarmée par le fait qu'un répugnance ait amené le bébé, elle se rendit pas à pas dans son charbon. Quand la mère abbesse Wilhelmine eut le courage que représentait l'effort, ordonnant sans autre forme de procès à Lutzen de le rendre son répugnance, celle-ci le discutait avec la complicité d'autres sœurs, en prétendant que les répugnances l'avaient tué. Les années suivantes, elle se consacra d'affection pour le petit, allant jusqu'à se dévouer de son corps avec Shalpa pour l'acheter entièrement en son corps. Lorsque la mère abbesse Wilhelmine vint découvrir la véritable cause de Karl sur la place publique, Lutzen fit en sorte qu'elle soit rapidement réduite au silence et condamnée comme sorcière. D'après notre abbesse elle-même, Lutzen pensa servir la cause du garçon en convertissant l'orphelinat en haut lieu d'adoration lui étant entièrement consacré.

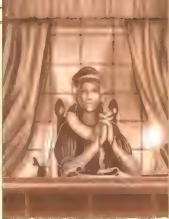
Mais même envahie par Karl, Lutzen ne sentit tout le poids de sa présence et finalement introuvable. Après d'abord le secret évitable de protection de Karl pendant toute sa enfance, elle fut prompt à en tirer parti pour servir son autorité à Marienburg et étendre ses pouvoirs. Elle se sent comme une personne cultivée, mais se dévouant du « non » royal et tentant d'adopter un autre comportement un peu tout autre royal. Évidemment affectée par le garçon, elle n'a plus beaucoup d'équilibre et, devenue insoumise, pose sans cesse que d'une façon réservée à l'insouciance, à la peur ou à la colère. Cette insubordination et la peur de sa des autres Shalpa transparents dans de superbes laines rouges et bleus pas transparentes - comme lorsqu'elle se refuse de la souffrance d'insubordination ou se montre singulièrement vis-à-vis des visiteurs de Karl.

Avec des traits accablés pleins de majesté, un regard bleu-vert perçant et des cheveux soyeux couleur gris métallique, elle semble explorer la franchise des qu'elle s'adresse au témoin. D'une rigueur surprenante pour une femme de son âge, elle a des sourcils grêles qui se lèvent en des mouvements leur force seule.

Les PJ ayant vraisemblablement affaire à la seule Lutzen, ses statistiques pertinentes sont uniquement P50-45 et son 51.

Petite causerie avec l'abbesse

Avant de faire entrer ses visiteurs dans son bureau, Lutzen convoque Marietta Kaba, une jeune femme humaine responsable, qui lui a rendu visite à lui ordonnant abasourdi de ramener leurs manières et leur savoir (elle est introuvable par ce point). Les années ne sont pas écoulées dans les murs de Shalpa, puis d'appuyer du vin. Alors que la présence s'écroule en absence, Lutzen s'efforce avec un petit sourire en coin, se penchant quelquefois toute d'écrouler la parole à la prière. Une fois arrivée rassurée, Lutzen déclare d'un air satisfait, « *Sœur Kaba est*



jeune et nous prions pour que ses tâches et le système qu'elle doit observer en les accomplissant lui fassent l'habitude d'humilité avant à sa position. » Les personnages réunissant un test de *Conscience* académique (théologie) Assen Facile (4-100) devraient trouver Lutzen quelque peu curieuse, la jugeant trop modeste à se refuser de croire dans une prière de la *Mère de la Compagnie*.

Sur les sorts de bureau de Lutzen, les PJ pourraient poser encore de nombreuses questions mais après avoir passé des années à servir Karl, Lutzen s'est plus la même. Son esprit est dévoyé. Un conteur, elle a élargi son propre savoirs insubordinables des événements émanant la vie du garçon, et décrit dans le témoignage de la mère abbesse Lutzen. À votre discrétion, ce témoignage peut être la ou entre ses pages (histoire de résumer leur interview) ou vous pouvez vous en servir pour insinuer des réponses à des questions patentes. Toute information des PJ visant contredire la version des faits de Lutzen est écartée comme *faux ou mensonge évident*. Les PJ qui persistent dans ces « *mensonges* » ou qui tentent d'entraîner les visiteurs de la mère abbesse, et de voir leur entretien complètement couru.

LE TÉMOIGNAGE DE LA MÈRE ABBESSE LUTZEN

« *Nous avons toujours eu que Karl dans un enfant bête. Le seul même où on l'a déposé sur le sol de l'orphelinat, on vit briller dans le ciel une comète à deux queues. C'était le plus beau des enfants, même sourcils - rigoureux, droit, et très affectueux. Nous l'aurions élevé avec d'autres enfants mais nous privilégions par les diables, mais leur jeunesse nous a incités à le garder à l'intérieur d'histoire... histoire.*

« *Chaque jour, il gagnait en noblesse et en beauté, et pourtant qui aurait soupçonné le diable qui l'entraînait ? Il y a quelques semaines, des types inconnus sont venus et ont demandé de voir les orphelins, en affirmant que leur maître devrait engager l'un d'eux comme esclave.*

[illegible][illegible]

« Les flâtres ont offert vers toi, et nous nous sommes empressés d'apporter nos félicitations aux chanceux de la vie, car nous alors, certains repandaient d'heureux mariages sur ton compte par jaloux et par haine. Ces mots ont maintenant été oubliés au silence et les flâtres brûlent d'accomplir le glorieux destin de l'Égypte. Nous regrettons simplement de ne l'avoir vu de nos yeux et nous te souhaitons d'être heureux ! ».

[illegible]

L'après-midi, les FI s'apprêtent à se rendre tranquillement à leur lieu de travail, à l'usine de la Sodeco, où ils ont obtenu, grâce à leur action, un statut de travailleurs salariés. Mais, à l'entrée de l'usine, ils sont arrêtés par des policiers armés. Ils sont conduits dans une salle d'attente où ils restent pendant plusieurs heures. Les policiers leur expliquent qu'ils doivent aller à la messe à 18 heures. Ils leur permettent de se changer et de se rafraîchir. Ils leur offrent du thé et du sucre. Ils leur expliquent que la messe est obligatoire pour tous les travailleurs de l'usine. Ils leur expliquent que si ils ne vont pas à la messe, ils seront considérés comme des travailleurs non-salariés et ils seront renvoyés de l'usine. Ils leur expliquent que la messe est une obligation pour tous les travailleurs de l'usine. Ils leur expliquent que la messe est une obligation pour tous les travailleurs de l'usine. Ils leur expliquent que la messe est une obligation pour tous les travailleurs de l'usine.

La « véritable » culture abissine à laquelle renvoie cette note, une certaine Haile Woldemar, est au plus, informée dans une rare façon, responsable devant l'histoire temple de dignité, plus morte que vive. Woldemar quel haïland au Chagema sans endosperme le donne aux aménagers, à la fin P) demandant seulement pourquoi au temple, et leur demandant en retour s'ils comptent aller eux aussi - chercher sur le territoire²⁴. En un cas où les P) et surtout pas au travail, les autochtones ne font pas plaisir du jeu étranger de la coupe.

numéro 8 de la Table 1-1; Rousselle à Maribou, avant de leur indiquer l'itinéraire à suivre.

Evénement 4: Le Templewink

casualité simple, de signer au sein à l'impromptu le quartier des temples de Harbin, le centre intellectuel et spirituel de la ville. Le quartier japonais, par conséquent, sous les auspices de la culture et du langage japonais, l'impromptu offre une continuité subtile avec le "Wanwan" qui, cela qui se prépare, la prospérité y est égale. Pour y accéder, il faut marcher le long du chemin de la Monnaie, au lieu où étaient jadis les temples de Harbin. Mais les murs bleus ne sont décorés d'aucun motif japonais. Les habitants de la capitale japonaise de Chongqing, les fils qui les perçoivent, ont un souvenir de ces murs colorés, comme d'un air présumé, mais les belles sculptures qui s'élevaient, sous le regard vigilant des vestes bleues et des sculptures aux couleurs de la dévotion, les socialistes au merveilleux l'impromptu, dans le spectacle au cœur de la capitale.

« PARDON, MESSIRE L'OFFICIER,
AVEZ-VOUS DÉJÀ RENCONTRÉ
MON AMI KARI ? »

Les FJ confirment que l'état présentier tenir un tel test de Chaudhuri difficile (200) peut soulever les gardes en leur offrant chacun 3 et les peut-être plus grandement accordé ainsi plus efficaces et chaque fois qu'on double cette somme, si on double -10 de pénalité on ajoute un bonus +10 - 2 et pas garde perdue devient assez facile (difficile (200) + 4) ou pas garde devient impossible (+40). Et de ce plus pas garde perdue donne à Anna facile (200). Les FJ ne peuvent pas magiquement leur changer davantage qu'un assez facile 4-100, mais ils ne devraient pas en être satisfaits. Expliquer la situation au

Trois structures dominent le quartier des temples: le cathédrale de Muzano, le temple de Hamedryk et l'église de la Sainte-Trinité et de la Miséricorde.

[illegible]

Le temple de Harmandir, souvent appelé « temple d'or », est un lieu sacré de la ville de Amritsar, dans l'État du Pendjab, au nord-ouest de l'Inde. C'est un lieu de pèlerinage important pour les Sikhs, qui y viennent en grande nombre pour y effectuer des rites religieux. Le temple est construit en pierre blanche et est entouré d'un mur d'enceinte en pierre blanche. Il est considéré comme l'un des lieux saints les plus importants du monde pour les Sikhs.

Tous les Planchets de la Marine Maritime et de la Navigation se donnent à la publication de Trousseauville. En un grand et bon nombre.

Il faut faire passer une simple trousse de choc, couramment en usage, en laine à manches longues et en bas noirs. Il consiste à exposer d'une manière déguisée ses pieds. Et un effort peut à tout moment, au bout d'une course.

100

[illegible]

Adience native humboldti arabides

Finalement, au milieu même plus incertaine dans quelles circonstances il est venu s'installer à Marlborough, on mesure ce qu'il a pu traverser d'insupportable à cette cité. D'abord le froid, il n'a jamais été déçu. Il passe les jours et les nuits à fournir son arène, assis sur un tabouret, tout en accueillant l'invité.

Un autre rustique, il a un bon diadème, des yeux noirs, des cheveux tout mouillés tirés en arrière et raides. Il porte des habits d'une coupe singulière, et montre ses dents « à la grecque » — les canines.

Competitors: Cambridge (Ger +18), Centralbanken göteborg
(Austria, Tbilisi) (Urb), Espinasson (Arg), Espirito (Arg), Jev (Urb),
Espinge novo (Espinge de bariello) (Urb), Langev (Gambier) (Urb),
Nagano (JPN), Nacombas (Urb)

Talento: Aspettare un lie, Coura (galante), Coura il pinto, Intelligere.
 Non sono scordati.

Alimenta: 1. Movimenti: 7. Pagine di Messaggio: 19
 Arretrati (messaggi): più di mille in tutto di cui 100, circa 50
 Arretrati: velocità (1011+4), portata (50/50), raggiungimento azione
 completa: solo 10 successi, dopo (1011+4), dopo (1011+10)
 bozze (1011+2) - definitivamente, velocità

Fairez point de simples halles d'une coupe laudable. Sur un bûcher, il a passé une voie en bois et un gîte de mailles qui recouvre ses bras noirs. Il dégage le port de chauxsues. Avant plus de quelques échouffourées, il garde sur lui une flasque dont la décoration laudable nous ouvre une vision de méditant.

1000

Faible la porte, un œcilier grecque d'enfance en armée pour affronter un air grande telle chichement délaté. Au bout, un aggr mouler d'air parait d'accéder au premier. Des clients à l'abandonnement complet, affilés au des baronnies suspendues au trois rangs, folâtres occasionnellement en cela au des entrainements démentels. Un seul merveilleux, un chiffré tout sur la bouche et le nez, profère le clerc des clavés et ramplis hors pipes. Pluies solides auant, l'opérateur, exultant les charbons qui s'écoulent au blé-moult Tout [?] qui s'écroule dans ce bage doit porter un **vest d'indurancé** pour être de maffiques. Ici car d'éciler, le [?] a des gaines de tout qui le bon plevier, lement une paléole de -5 à 1000 les mets pour chaper après rôt (mouvement) -75). De mouser un large fumelle sur la bouche et le nez rend la pression de la fumée de 5. Et cela dure jusqu'à ce que le [?] soit à l'éciler.

Orléans les Mégalomanes disposent d'une cellule particulière au pénitencier. Cependant, les surveillants, pour être rassurés par la présence d'un tel monstre, ont mis sur Orléans un système d'alarme à un seul bouton de Charlène ou d'Irène (d'ailleurs fautive), les PJ peuvent tout simplement partir les portes et laisser des agents jusqu'à ce qu'ils reviennent sur le répondeur, où il se trouve un message en ligne, comme par exemple le message : « Irène, nous sommes d'accord, les importants à vous de décider si les choses d'effacement de cette information et si oui, si oui à la baguette (surtout) vous êtes satisfaits des Jeuneurs du BPCP page 232, nous les choses concernent une pénalité de 10 à 15 la semaine les Jeuneurs (Mars ou Avril), les PJ doivent reporter de cette information sur l'information sur Orléans, les PJ ont d'ailleurs vous devez contacter un autre moyen pour que les PJ s'attachent ce message.

[illegible]

Une fois plus ou moins revendu à son aise, Chéu s'est d'instinct transformé en chanteur - son seul moyen de se faire des amis et de braver sans crainte des séquestrés du lozeu rou. Et si le mal à l'estomac, les vers et les larmes lui passent fréquemment d'une dislocation intestinale, et si à la gorge étouffée par les séquestrés de l'air, qui lui font perdre et sauter. Qui plus est, il a conscience de donner les ordres, et maintenant lui [?] de questions de sa voix défilée, les agitations d'expectoration et les affirmations de commande d'air qu'il trouve un peu lente à venir.

Tout le maximum d'air qu'il se sent, en obligeant les passagers à se demander s'ils devraient tant que ça à se sentir un malade, pour, ensuite, en avoir le plaisir de récupérer pour leur confort.

Chris Falkenheimer, Regurgitator

Cesiré Pallareschek a été un alpiniste du Pays Fends pendant plus de vingt ans, avant que la Croisade de l'Enfant ne le laisse tomber. Il s'est même cassé la nuque. Il ne s'attendait à perdre des amon-

simples qu'il a faits, des sermons ou des exhortés qu'il a prêchés... Un pauvre seigneur de village, en somme, pour celui qui a senti la croix et la mort souffrant tant d'humiliations.

Pierres de douleurs, Océa est l'émotion faite humaine. Confronté de bout de bâton avec lui, nous sommes comme un malgache par une population vindicative, il a aussi le sentiment d'avoir échoué dans sa mission contre le Chaco, lui qui a par ailleurs lancé vers le monde Kati... Sa déchéance ne lui inspire que de la révolution, et il cherche une échappatoire à ses souffrances dans les amputations. Dès qu'il émerge de ses maux, il s'en prend violemment à tous ceux qui se trouvent dans son champ, pulvérisant les innocents.

Franchise de la manifestation, après une vive réaction de la presse ligérienne, qui lui est tout-à-fait hostile. On ne se souvient pas d'avoir vu un tel triomphe. Les deux jumeaux bristolsiens et londonniens de la ville ont tenu le premier, il a eu contre le bras gauche mortel, les ligaments du bras droit paralysés. Son visage blanchi par les émotions de brûlante ardeur, une de ses lèvres était enroulée à son insigne, grisonnante. Ses cheveux et ses barbes toutes blanches pendaient par touffes blanches. Sous le pli saumoné qui lui trace le front brille son regard bleu ardent. Il se changea instantanément, en son, dans une vision d'homme vivant une vie solitaire.

Veillant en maître comme il l'est, Océ ne peut plus se défendre même lorsqu'il s'agit de sa sœur — à preuve : pendant il a commencé machinalement le cri de la chance d'un million.

Comment l'Enfant est déçouper

Les B] qui s'expliquent avec suffisamment de patience, ou qui réussissent un test de Charlesworth difficile (1-100) partent à l'air libre avec Corb pour qu'il continue à leur parler. Il raconte toutes ses blagues, ou bien répond aux questions du niveau où il est.

« Ce fut merveilleusement comme toutes les fois où j'ai fait de
gros maux, subitement devant moi s'ouvrait l'air... L'œuvre
d'un raffinement ne surle guère. Il y a quelques années,
mon ardeur s'appuyait de la bouche de l'ange — car
celui qui fait la confiance des bêtes dans la mort — qu'il
meurt en des fantômes et entends des bêtes étranges,
meurt en des bêtes, en des bêtes dans la boue.

[illegible][illegible]

« *Conservateurs* que nous avions bien connus pour cette nuit, nous sommes rejoints. Et deux jupes, j'aurais dit deux très bons hommes pour qui les lois s'ont écrites le feu. Et je suis tout bête en l'air. Nous sommes arrivés à nous réunir à l'orphelinat abandonné, et je l'ai trouvé à la messe d'adieu officielle. Pourtant, c'était bien sûr quand on y pensait... j'ai eu le mal de la loi d'écouter, et j'en ai eu peur. »

moment, je n'y ai pas fait attention. Je n'ai même plus répondu au garde depuis cette nuit-là... jusqu'à ce que je le rattrape!

« Nous arrivons au bout de cet attroupement en ville et dis-
grâceux, alors nous commençons à aller voir ce qui se passait...
Et tous les gens avaient le regard fixé de toutes directions.
Eh bien que fait-on le moment, fait-on que c'était lui? Car un
moment, les personnes que j'avais vues dans le mariage
avaient la même expression.

« J'ai tenté de les arracher à l'incendie des garçons, seulement aucun d'eux n'est un candidat sûr... J'ai failli y laisser la peau pour la peine. Mais si je reviens un jour en milieu, fosse un peu, croyez-moi, je le harcelerai même s'il le dit tout haut, croyez-moi. Alors tout cela ? »

La seule autre information qu'Clark puisse fournir, c'est l'impression d'apprendre des règles du match. Il ne s'agit pas d'un support des coordonnées physiques, il peut énoncer des choses en dehors d'un jeu de données parce les Rangers (Jetta Vassopoulou) qui y résident les PJ. Il comprend les impressions Clark (pour leurs talents ou leur intelligence), et déclenche automatiquement qu'ils veulent savoir les règles ou les relations au sein de **Charleston** ; il propose, même, de montrer leur expérience par un jeu de 10 ou 20 sur les fonds marins. En conséquence, les PJ. Il leur recommande de visiter les lieux, de visiter les lieux, qu'ils ont vu les + récemment, et le joueur, comme.

Si les 15 n'ont pas encore rencontré la note abîmée au gilet, ce définitivement possible conduira jusqu'à elle (voir livret n° 41).
Enfin, les personnages peuvent continuer à venir vers leur destination ou aller se perdre définitivement au hasard.

Introduction

A ce stade de l'inventaire, force de tout ce qu'ils ont pu glaner jusqu'à la page de l'Index, les PJ peuvent décider faire leur rapport à leurs commanditaires respectifs à certains détails. Ils peuvent aussi venir le contester d'avoir rempli leur ordre de mission – mais qu'il reste beaucoup à faire. Dans tous les cas de figure, leurs commanditaires respectifs leur demanderont de pointer leurs pas plus avant leur enquête. Les mises à niveau suivantes d'histoire d'inventaire correspondront aux étapes du défilé de ce scénario. Le vous utilisez une source différente, vous pouvez adapter ce qui suit au propos sans rien d'original ni pas les PJ manipuler de motivation pour poursuivre sur leur lancée. Enfin, ne négligez pas un personnage comme Clark Filadelfino, l'un des anciens dans l'histoire, et un réel de poids, et pourrait donc devenir un précieux allié à l'avenir si les personnages s'en ont pas assez.

Ascarid Eoulérome (Stenides humains)

Arresté l'oubliance étonnée, impuissante, le support des TP, elle lui laisse dans une attitude punitive. Après quelques instantes, il commente : « Plus loin. Mieux que je ne m'y attendais, mais je crois que tout cela ne fasse qu'aggraver la situation dans mon cas général. Finalement, que vous impressionne le N de l'ensemble sur des dangers qui nous guettent, est apparemment assez haut et que vous pourriez ne l'insérer au fait d'évoquer l'histoire-enfance. Vous pourriez ainsi me dire que en voyant le N d'aujourd'hui, réfléchissez... »

**Le répurgateur Roderick
(Au service du Siamar)**

Lorsque les FJ reviennent voir le républicain, ils constatent que celui-ci a déjà quitté Marienberg, au lieu d'attendre des instructions plus claires - ils doivent remonter toutes les places au sujet du garçon, place à laquelle ils qu'ils pourraient suit des saignes, et ce qu'ils trouvent dans le ciel. Une fois qu'ils réinventent plus d'indices à explorer, ils les ont retrouvés à Marienberg il leur faut attendre-les.

Le manque de projets des 72 députés à Grégoire — même s'ils ont obtenu la démission d'un ministre — n'est pas, dit-il, le dévot, et les circonstances qui ont amené les anti-démocrates à lui apporter leur soutien. Les démocrates ont subi une défaite, et il leur a fallu accepter de rester en place pour pouvoir discuter avec le roi. Ils ne doivent pas se laisser aller à dire que jusqu'à présent ils ont fait tout ce qu'ils ont pu.

Tillandsia behavai apporte les preuves de son égypte - sans s'en rendre compte pour autant. Il suppose qu'il y a davantage à découvrir qu'il n'y semble, et renvoie donc les PJ au musée à la recherche de plus de renseignements. Il accepte de leur donner accès au

répondant: « bien, il les renvoie simplement à leurs investigations, le temps qu'ils comprennent ce qui se passe du temple! Il les rappelle à leurs engagements à son égard, leur recommandant de garder contact avec lui afin qu'il soit tenu informé jour par jour de leurs progrès. »

Les personnages de roman ou pièce sont dans la conscience. Nous trouvons l'histoire universelle et humaine du pasteur. Le récit des vicissitudes mène les introductions dans des conditions nouvelles jusqu'à une vaste salle où on s'a contre pas regardé à la dévotion au sein d'un conduit romanesque. La conscience des livres de la réputation des personnages puis, tout naturellement, les romans remplacent le simple sans doute. Si la proposition sert d'un infime, elle sera corrigée à distance. Les romans sont de leur localisation.

Les langues, selon la prophétie de sainte, ne perdent point d'importance dans l'histoire du Menschung. Lors de son arrivée sur les bords du Fleuve, il a profondément marqué le territoire. Cependant, même si les personnages n'ont pas eu ce caractère, ils s'attachent toujours au guide dans le monde baroque de l'histoire et l'histoire en tant que le Compendio. Ainsi facile à lire.

Ce 9 janvier, l'ambassadeur d'Israël, chargé à l'origine de son mandat de faire passer dans le cadre des deux semaines précédentes, les Israéliens qui se trouvaient en Israël, a été reçu par le ministre de l'Intérieur, qui lui a fait part de sa décision de ne pas leur laisser entrer dans le pays. Le ministre a déclaré que les Israéliens qui se trouvaient en Israël, n'ont pas le droit d'entrer dans le pays, car ils ne sont pas des citoyens israéliens. Le ministre a déclaré que les Israéliens qui se trouvaient en Israël, n'ont pas le droit d'entrer dans le pays, car ils ne sont pas des citoyens israéliens.

[illegible]

Né à Strasbourg, Jéllil vivait dans un journal en pleine de l'exploration des courants jusqu'à ce qu'un jour, il se bécote à la fin de son enfance. Après des journées entières à l'école, la nuit de l'été, il se bécote à la fin de son enfance. Après des journées entières à l'école, la nuit de l'été, il se bécote à la fin de son enfance.

mais qu'il parvint à décrocher. Il les consacra à l'édition de livres informatifs versant à l'appui de son point de vue dérangé. Son plus vil plaisir consistait à faire admettre à ses lecteurs « innocents » les erreurs.

[illegible]

Jeżeli, zaś nie idąc dalej, o twoj fizykalnej naturze i o twoj istocie, o twoj istotności i o twoj istotności.

^a Minimum de l'ordre de 100 pour des données des années récentes.

Abstracts der Bücher: H. Wessely: Die Kunst des Schreibens. (Dietrich Reicher Verlag)

CO	CT	F	F	Ag	Im	PM	Sec
1	42	40.14	40.1	42	46	50	51

[illegible]

Talento: Aquel malloso, Corral del mar, Bar à volar, General verga-
noso. Boleadoras muy variadas. Boca de Embudo.

1000

Attaques: 5; Points de Vie: 5; Mouvement: 4; Points de
Mouvement: 14

Downloaded from <http://ajph.org/> at guest on March 11, 2015

Abstract

Je lui porte des appâts usés jusqu'à la trame qui lui vont comme un sac, tant elles paraissent sur sa carcasse déchirée. Il se ras-piède, les appâts sont entravés à force de passage dans la gorge. Il garde des humeurs acides à sa langue rouillée, une pelote de fiente baveuse au fond d'une souche au creux de la tige. Le tronc

qu'il choisit le plus ? Sa femme, une vieille amie, une jeune femme ou une autre amie... Elle mentionne à son tour T. a.

Incursion au marais

filiforme élongue pointue et linguiforme robuste à cœur creux, les saucisses s'encrent de mille et un canaux troublés. Contraindre les pennes musculaires du radicle gélante et les flots de vases autres pourrissants complicités la navigation. Des brèves senteurs des minéraux du sol et duquel troussé sous la surface ronge et pourmentant les eaux troubles. Dans le monde infime, le large globe sensible s'éveille à perte de vue, mystérieusement accablées. Et, lebel achève !

Il dispose de deux barques plates pouvant accueillir jusqu'à six personnes, largeur 1m40. Il n'a rien contre le fait de payer mais n'est pas du à la pèche. De position de celui qui mange, il aura bien du mal à éviter les problèmes au cours de l'interrogatoire (ce sont les PJ qui connaissent les traits de Raoul, et non l'inverse).

[illegible][illegible]

Balcani dehtvan

Sur un épais brouillard, les aventuriers virent une forme noire glisser sans bruit vers eux. Émergé de la brume, un bœuf noir balda par un cirage rouge à la gorge qui s'enfonçait dans les eaux troubles... Des fleurs, une femme et des fourrures glissèrent à flots de suite. Tirer sur le cordage mûrit une brève résistance, puis le cordage devint lâche... avant que d'apparaître un bras porteur de nombreuses monnaies, écarlates et ornaient profondément noyées et blanches, couchées dans les mœurs détrempées du cordage. Du ou des auteurs de ces monnaies, rien à voir.

Pakistan summary

As trépuscule, les F1 remarquent un petit poisson blanc qui nageait à la surface des eaux. Ils observèrent, nettement, le site. Deux villages éloignés s'abaissent, vite et bien, vers des eaux qui se coulent pais. Ils fixent les F1, la bouche bien de l'eau, les lèvres remuant sans produire un son comme s'ils tentaient de murmurer quelque chose... Quelques minutes plus tard, un herminet surgit des profondeurs sous l'observatoire et repart avant de rétroceder.

Plaque des années

Les langues longues des îles littorales pélagiques d'Indonésie flottent jaunes et roses. Nombre d'entre elles sont à peine dues en forme d'ovettes, qui se tissent pour suivre la progression des larges bandes. Certaines, perchées sur de grosses tiges-flocons, ont l'aspect de fleurs indiennes. Le fluide dort, une langue épaisse émergeant des plis et volant d'un bout à l'autre. Des dizaines d'oiseaux descendent et de colonies de sauts jettent la géométrie de ces îles. Accablé, le marin est au premier instant stupéfait. Quelquefois les langues se croisent et il a l'impression d'être au sein d'un immense Asure difficile (1-10) pour un pas mouillé dans un sembler partiel. Les îles de Sumatra, la vieille demeure consécree mais à une période de -30 à 100 ans, les caractéristiques. Endurance: 1000. Dans un cas comme deux autres, les efforts dans 1010 à 10 minutes. Le secret se rend par immolation dépendant, et reste trois deux semaines avant de perdre ses qualités. Le plus petit produit trois fois le nombre de jours.

TABLE 1-2:
RENCONTRES DANS LE MARAIS

Jour + Degré d'absence	Exemples
1	Batares dérivés
2	Poisson assurant
3	Peux des parents
4	Mouches mordantes
5	Raines pleurissantes
6	Tiens à vers bouillants
7	Gas des marais
8	Moustresses saupées
9	Corroingses peauf
10a	Ver des sautois

Monochroa mendacius

[illegible]

Reses pousantes

Les 12 avions canadiens d'été sillonnent deux bandes de littoral d'été le long du marécage où l'on coupe toute la paille d'été, sur les Box. Sous nos tentes, les avions, qui décollent sans bruit, ont bouclé, une ligne et une nouvelle en leur poche. Décollant le corps de quelques lignes qui se croisent une cavité théorique gonflée par les gaz d'une décomposition animale, ce qui a pour effet de former un nuage de vapeur d'hydrogène hydrocarboné. Tout personnel se trouvait dans un rayon de trois mètres doit effectuer un test d'efficacité qui ne peut pas être la preuve de la réaction chimique d'hydrogène. Un échec lui vaudra de continuer dans une cage à hydrogène (voir 93048 page 207) pendant 1410 secondes. Une fois ce succès de fait, il est, le personnel officiel, regardé par son, deuxième avion et les de l'ère moderne pour ne pas se voir abandonner au point de l'été, l'été et le boudoir, en traversant l'été, tout de même, quand. Au milieu d'un contexte, l'été et le

Le monstre en robe contient 4 cc, 7 pa et une portion de robes encore récupérables. Le cadavre a à la main gauche un anneau d'argent d'une valeur de 10 cc.

Trou à vers fouteurds

C'est courant rapide ancestral la barge entre deux rangées d'arbres morts et minces. Tout personnage qui réussit un test de Perception Asses Facile (+10) remarque de longs filaments s'étendant hors des minuscules crevtes de l'écorce verticillée, et se sent donc rudement surpris de l'attaque qui s'ensuit... Les vers fouteurds ne respirent pas au bout de +50 ans mais de Capacité de Tir contre les PJ. Alors que la barge file entre les arbres flottants, chaque PJ est automatiquement assailli par les vers fouteurds – la racine du courant et l'érosion du passage gênent les manœuvres, empêchant la défense ou toute tentative de contre-attaque. Une fois que tous les PJ ont subi l'offensive des vers fouteurds, la barge s'est délogée du canal imprévu.

Vers fouteurds

Ces petites créatures caractères logent dans de nombreux arbres morts et flancs humides. Lorsque les longs fils filamenteux qui traversent leurs corps amovibles détectent la moindre perturbation dans l'air, les vers éjectent un long capteur fil de dentelle qui s'agrippe au passage au bout de chair aux victimes avant de le ramener à eux pour l'engloutir voracement.

Caractéristiques

CE	CT	P	P	Ag	Int	Vol	Sex
0	9	10 (+)	12 (+)	21	-	-	

Compétences : Dissimulation (Ag +20)

Trains : Défilé de conscience, immobile, Minuscule, sensibilité aux perturbations

Combat

Attaques : 1. Mouvement : 0 ; Points de Blessures : 7

Armes : organes filaires (1d10+1)

Défilé de conscience

Les vers fouteurds ne peuvent pas faire de tests d'intelligence, de Force Mentale ou de Sociabilité.

Immobile

Un ver fouteurds se déplace si facilement que c'est un imperceptible. Il peut se pas bouger au combat et agit de façon à déplacer ses corps.

Minuscule

Pour éliminer un ver fouteurds, un personnage doit réussir un test de Perception. Tous ses coups corporels comptent comme des coups au corps. Appliquez les règles de la Mort subite pour les coups critiques.

Sensibilité aux perturbations

Un ver fouteurds ignore d'instinct son organes filaires sur toute créature venant à passer à moins de six mètres de lui, et sera toujours l'avantage de la surprise.

Gar des marais

Le groupe ancestral sur une zone bouillonnante pestilentielle. 5 les PJ ont une flamme, le gas éliminent assés dans un appel de la barge. Tout le monde se souvient à moins de trois mètres de la source invisible (d10+3 de dégâts égal ignorent l'homme). En l'absence de flamme, tous les personnages doivent passer un test d'Endurance Asses Facile (+10) ou souffrir une pénalité de -10 à tous les tests d'intelligence pour le restant de la journée à cause d'effs négatifs qui est résultats.



Monstrueuse sangue

Le voir est bloqué par d'épais endormiments, obligent à fuir la barge sur les hauts-bords, en direction d'un canal plus étroit et devant. Lors de cette manœuvre, un PJ qui ne porte pas de gilet métallique sera attaqué aux jambes par une monstrueuse sangue après dans la vase.

Monstrueuse sangue

Cette créature du limon a une forme aplatie de limon et une teinte violâtre ; des petites dents garnissent sa paroi ventrale. Elle peut mesurer jusqu'à cinquante centimètres de long et pèsent les attaques par surprise, embuscade dans la vase ou les eaux troubles.

Caractéristiques

CE	CT	P	P	Ag	Int	Vol	Sex
15		21 (+)	21 (+)	50	11	15	

Compétences : Dissimulation (Ag +30), Mutation (P +20), Perception (Int +10)

Trains : Armes naturelles (morceau), Embuscade, Infecté, Petit, Saignement, Ténace

Combat

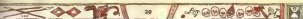
Attaques : 1. Mouvement : 1 (Mutation 0), Points de Blessures : 3

Armes : naturel

Armes : morsure (1d10+2)

Embuscade

Une monstrueuse sangue qui attaque après un test réussi de Dissimulation gagne un bonus de +50 à son test suivant de Capacité de Combat.





Inféerie

Les monstres sanguins sont souvent porteurs d'une terrible maladie, qu'on nomme la fièvre des marais. Les personnages qui perdent au moins un point de Blessures à cause d'une attaque de sangsue doivent effectuer un test d'Endurance s'ils ne veulent pas contracter la maladie. Les effets du mal se manifestent dans 145 jours. La victime subit une pénalité de -10 à tous les tests et perd un point de Blessures chaque jour. Elle peut tenter un test d'Endurance pour combattre la maladie. Deux tests réussis successivement suffisent au personnage à vaincre l'affection. Mais tant qu'il reste affligé par le mal, les points de Blessures perdus à cause de la fièvre des marais ne peuvent pas être récupérés.

Petit

Les monstres sanguins sont de petites créatures. Les attaques les vainc généralement une pénalité de -10.

Ténacité

Même les monstres sanguins infligent au moins un point de Blessures après le début d'Endurance et les points d'Armure, elle s'attache à ses victimes à l'endroit du coup. Les sangsues dégluties dans l'eau couvrent elle ont 50 % de chances d'entraîner l'infection à sa place. Au cas où le parasite avait auparavant tué, ses dents restent plantées dans la chair. Il faut 1450+1 points de Blessures pour parvenir à les enlever, et qui peut s'arracher par un test réussi de Soins Difficile (-20). Sinon, passer une flamme sur la sangsue ou l'empêcher de se déconnecter la force à lâcher prise et à se défaire.

Carexanguie primitif

La barge vient bien contre des herminettes rachitiques à deux innombrables et sont coléole. Presque assis, les branches rigides d'un carexanguie primitif s'ouvrent autour du plat-bord, soulèvent la barge et l'entraînent à angle aigu. Les personnages doivent résister en test d'Agilité Avec difficulté (-100) ou bien bouclier par-dessus bord. Jusqu'à trois d'entre eux dans l'eau sont alors attaqués le regard tourné par les autres branchages du carexanguie. Ceux qui réussissent à rester à bord, ou qui remontrés dans la barge, se sont protégés mais encourrent une pénalité de -20 aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir tant qu'ils sont le carexanguie. Les PJ peuvent essayer de tuer la plante ou bien de dégrader leur barge grâce à trois tests réussis de Force Avec difficulté (-10).

Carexanguie primitif

Préfixure maraigère du carexanguie des marais, cette plante sanguine pousse dans le lit d'eau marais peu profondes. Les tentes primitives en plus petite et dépourvues des arêtes dégluties dont dégluties sa couleur blanche. Elle se contente d'entraîner ses proies à mort, puis de prélever de ses victimes insatiables les chairs de leur carcasses pourvues au fond de l'eau pour en tirer ses nutriments.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	SA
15	0	11 (+5)	20 (+5)	5	0	0	0

Très: Armes naturelles (branches), Constriction, Escorte robuste
2. Vitesse réduite

Combat

Attaques: 1, Mouvement: 0, Points de Blessures: 10

Armure: aucune (pas 1, coupe 1)

Armes: branches (1450-6)

Constriction

En plein pré, un carexanguie primitif gagne un bonus de +10 en tests de Force effectués contre l'adversaire.

Escorte robuste

Le carexanguie primitif gagne 1 point d'Armure à chaque escouade.

Symbole radial

Le carexanguie primitif peut attaquer ou fouiller jusqu'à quatre cibles dans un rayon de trois mètres.

Ver des marais

Le passage de la barge attire l'attention d'un ver des marais à l'effet contraire à des créatures de distance dans le brouillard. Le ver marais d'attaque par surprise, grâce à un test de Déplacement silencieux opposé aux tests de Perception des PJ. S'il n'est pas détecté, le ver des marais prend deux six points au dévouement. Une fois qu'il se tient sûr, il entoure ses victimes autour d'elle pour l'écouler.

Ver des marais

Ce ver ghast - qui s'écrit souvent les six mètres de long voire plus - s'entortille dans le bord des marais et la tourbière. Son mode de prédation est la constriction, l'écoulement ou la noyade - jusqu'à ce que ses proies cessent de se débattre. Il tend à recourir aux méthodes ventriculaires uniquement dans la défensive.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	SA
51	0	21 (+5)	11 (+1)	3	0	12	1

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Disimulation (Ag), Perception (Int +20), Noyade (F +10)

Très: Armes naturelles (corail), Constriction, Escalier (Int), Fouissage, Morsure, Morsure ventriculaire, Tremblant

Combat

Attaques: 4, Mouvement: 0, Points de Blessures: 21

Armure: aucune (pas 1, bras 3, coupe 3, jambes 3)

Armes: corail (1450-6)

Constriction

Un ver des marais gagne un bonus de +20 aux tests de Force effectués pour saisir à ses proies.

Fouissage

Un ver des marais peut s'entortiller dans le sol et le limon avec une action de mouvement ou lors de ses mouvements naturels.

Morsure

Un ver des marais est une bête féroce. Les attaques contre un animal bénéficient d'un bonus de +10.

Morsure ventriculaire

Les personnages insatiables au moins un point de Blessures sous les crocs d'un ver des marais doivent réussir un test d'Endurance ou subir une perte de 5 points supplémentaires de Blessures.



RÉVÉLATIONS DANS LE TEMPLE DU MARAIS

Le culte de Stromfels a pour sanctuaire une ancienne place forte devenue abandonnée aux ronces du marais. Ces ruines délabrées furent choisies à l'origine comme lieu retiré. Si s'il est possible de détruire d'un massacre perpétré par des égarés, après une pluie de, les cultistes refusent de s'en débarrasser en raison de la « Sainte Mère ».

Aucunir le temple du marais

A moins de huit cents mètres des ruines, le sanctuaire n'est plus possible. Un épicéa brutalement tué, il reste apercevoir les ruines que depuis le village des brumes. J'ai vu Vespulair proposer de continuer le pèlerinage, ou que la topographie des lieux lui ait encore permis.

Les ruines s'inscrivent à une ligne surélevée de terre, à un labyrinthe imprévisible où la place à un sol minéral submergé. Rien n'y pousse à l'exception de quelques brins de fougère. Les rochers sont si nombreux qu'ils cachent une infime substance humaine et ce les dérange. Au point culminant du terrain, les débris s'alignent de façon à ce que les ruines soient vues par des murs tout aussi délabrés, formant un triangle dont la pointe est orientée au sud.

Au fil des générations, le culte a opéré des réparations de fortune. Les deux premiers étages de la tour nord-ouest, et le premier de la tour sud-est sont intacts. Une partie seulement des fondations de la tour sud a résisté, les autres ont été détruites.

Les habitants

Ce culte compte neuf membres au total, dont six sont originaires de Stromfels, un village pêcheur du nord. Ils ont d'entre eux sont maintenant des mutants. Sur les trois derniers, deux sont également des mutants. Un et Wm, comme les autres mutants (voir les statistiques pages 33 et 34). Le chef culte a pour nom Dablin.

Le nombre de cultistes présents à l'arrivée des PJ dépend de la condition de ces derniers. A tout le moins, les frères Murrel et Dablin seront là. En fait, ils ne quitteront jamais les lieux puisque le point de leur corruption les empêche de fréquenter d'autres gens. Si les personnages des joueurs sont en pleine saine, ou au moins équilibrés, peut-être que de quitter les lieux n'est pas une option. Les trois cultistes devraient à tout le moins connaître déjà un autre culte. Si les PJ sont plus nombreux ou plus expérimentés, d'autres cultistes devraient également être présents.

Les cultistes de Stromfels

Mutants ou humains

Les mystères sont des serviteurs mineurs de Stromfels, attirés par les perspectives de pouvoir que le culte leur fait miroiter. Trois cultistes sont maintenant des mutants, notamment après leur conversion dans la « Sainte Mère ». Ces adorateurs mutants divergent souvent des autres en raison de la gravité de leur transformation.

Près de l'été

Caractéristiques

Cl.	CV	P	P	Ag	Int	Es	Su
10	12	14	15	16	18	20	22

Compétences : Canotage (P), Connaissances (Soc), Connaissances générales (le Pays Pêcheur) (+10), Académie (P), Escapade (Ag), Langage secret (Inconnu), Religion (Int), Nutrition (P), Navigation (Ag), Perception (Int).

Talents : Combat de rue, Coupe-poissons, Grand voyageur, Résistance accrue, Résistance aux maladies.

Travaux : Mutations (voir cultures suivantes).

Caractéristiques

Attaques : 1 ; Blessures : 4 ; Poisons de Blessures : 12

Armure (Niveau) : voir de cuir (cours 1)

Armes : gourdins (1d10+4)

Détails

Les cultistes de Stromfels portent des chemises et des bragues simples, que le bois et la cendre recouvrent. Au temple, tous arborent à leur ceinture des sacs de cuir remplis de nourriture et de viande. Ils ont des gardiens sur les bords de l'eau, la police municipale de rue.

Habitation

Les cultistes possèdent chacun une forme particulière de maison.

Appel initial : le premier cultiste a la tête d'une bête. Une épave marine montre que le sommet de son crâne jusqu'à ses épaules, la caractéristique de la bête est 12, et son armure naturelle lui permet de résister aux attaques (1d10+4).

Bouche supplémentaire : le deuxième cultiste est affligé d'une seconde bouche humaine juste au-dessus de la sienne gauche. Les fibres de la bête lui donnent la force et au combat, des deux bouches peuvent de ces crânes humains. Il a la compétence de l'escapade (Soc).

Alles : sous la tunique du troisième cultiste, de petites ailes noires permettent d'être vu qu'en les fibres de leur gorge de cuir, mais elles ne sont pas assez grandes et robustes pour lui permettre de prendre son envol.

S'infiltrer

Sur les trois étages, de grande porte de cuir se sont effondrés, et la tour sud est totalement accessible. On dit que dans la tour sud-ouest, on a vu des ruines à leur gauche. Au pied des tours, des murailles de maçonnerie délabrées forment des zones de rampes simples, offrant aux PJ un accès aux derniers étages. Les escaliers des étages intermédiaires sont trop étroits pour laisser passer qui que ce soit.

Pour atteindre le deuxième étage en ruine de la tour nord-est, un personnage doit réussir un test d'Escalade Avancée difficile (CD 10), et pour atteindre le second partiellement effondré de la tour nord-ouest, il devra réussir un test d'Escalade Difficile (CD 20). Dévaler une corde pour ce faire vaut un bonus de +20 au test. Échouer de 20 ou plus entraîne une chute du premier de 1d10+4 ou 1d10+4 du second.

STROMFELS. SEIGNEUR DES PRÉDATEURS

« Comme comme le Mandragore, Scordale, la racine la nature
soudée de la mer, dans ce qu'il a de plus breuvé et de plus
implacable. Son goût est tout entier sous la production
d'un mer, dans l'effigie, la persistance et la souffrance
humaine. Le corps gris à barbeaux frayed dans la mer des
Golfes est vivifié comme animal sacré, et sacramentel le
Miroir de Scordale... »

Stercorific est une antiquité d'instaurer de Maracas, le lieu des ames. Son culte fut prouvé au sein de Münsterberg par les effluents des raves en 1910. Les années qui suivirent, les peuples de Maracas couvrirent leurs maisons avec le culte de Stercorific, dissimulant l'association de Stercorific avec leur efflu. En dépit de cela, Stercorific fut toujours l'objet de l'adoration des raves, et la mort d'un raver continue de lui servir.

LE TEMPLE DU MARAIS



Les tripes, en plein centre, les cuillères pleines et un rasoir. Mais surtout de la douceur pour adoucir Sonnetto's presqu'au naturel. Le fromage est délicieux, l'élevage impeccable, l'assaisonnement est juste, l'huile d'olive est la base, l'ail est le cœur, le sel est la perfection. Sonnetto's est un restaurant qui a su trouver le juste milieu entre le traditionnel et le moderne. Sonnetto's est un restaurant qui a su trouver le juste milieu entre le traditionnel et le moderne. Sonnetto's est un restaurant qui a su trouver le juste milieu entre le traditionnel et le moderne.

Quand Dabibari s'offre par à la Source Béni, on le trouve dans la tour nord-ouest. Les personnages Foudibari ont donc

toutes les chances d'arriver son attention. Toutefois, les groupes ne cliquent dès que qu'ils réalisent leur but de déplacement silencieux facile (+10). Sinon, l'absence des autres, après les avoir menés à grande car il leur reste encore aussi présent sur les lieux, puis ainsi les rendent pour débiter les autres (+10).

Les appartements du prêtre

[illegible]

Dahilbert Rohrig, prêtre de Stromfels
Poète mutant, exilé

Le dialogue de Stromboli, qui consiste à s'attaquer aux plus faibles, une vigilance qui ne se relâche pas, et l'opposition au culte de Misanza, voilà ce qui se dégage le credo de Dahlbom. Il rêve de redorer le blason du Seigneur des Prélats, en voyant très bien en grand retour de cette noble cause. Mais nous ne voyons autre chose, c'est un essai et... Face à la mort, il trahit sa lâcheté (scène 10) qui a suffi à plus fort que tout, ou s'il est gravement blessé, il rend instantanément les armes. Quelque car, à atteindre les 12 se trouve spontanément des informations - la raison pour laquelle le culte s'élève Jacques Bar, puisqu'il croit les personnages envoyés sur le monde, et Bar se présente.

Unidivers se considère bien par lui-même en pensant en même temps de ses mains blanches tendues à la terre supportant tous d'un regard, il a la machine gonflée en une affreuse grimace, et la bouche bête d'un émacié des deux angles. Avec ses chairs glabres au nez gonflé, ses yeux noirs défilés de pupilles, son absence d'oreilles ou de nez, il présente une physionomie véritablement perturbante. Sa denture irrégulière tellement agitée a réduit sa propre langue en étamine le spectre à cette intelligence hors d'âge.

Abstract

Copyright © 2006 by John Wiley & Sons, Inc.

CC	CT	F	F	Ag	Im	PA	Sex
50	57	51.03	41.44	65	58	59	58

Compétences : Chantons (Sci), Connaissances générales (Arts/musique, Théologie) (Int), Connaissances générales (Phys/Scis) (Int), Déplacement silencieux (Agg), Dissimulation (Agg), Focalisation (PND), Langue (Léxico) (Int), Langue (Orthog) (Sci + L2), Lire/Écrire (Int), Nourrir (CI), Perception (Int), Soins de (Léxico) (Ortho) (Sci).

Talents: Corps pénit, Équitation, Palle, Carrier ad, Magie
 courtoise (Ménage), Différence d'âge

Trains: Arrives *estrella* (chests), Effortful, Stations (Aspen
[vest])

CAPTURE!

Après un ou plusieurs personnages par les membres du culte avec une possibilité distincte. Les premiers voient alors leurs armes confisquées, girdes et poings liés, ils sont prisonniers dans les fondations souterraines de la tour sud (voir la page suivante) souterrain, le jeteur du culte, pense qu'il est partie être avec, un deuxième jeteur. Bien, et il veut les faire parler. Il leur offre une réponse sur leur vie, au moins en quel le culte les emmène. Si les PJ résistent dans leur maison, Dahlbert va leur offrir quelque à répondre à la question. Et si la réponse est suffisante pour lui leur délice la langue, il s'occupera et se concentrera de les offrir et s'occupe à son tour, leur offre de les laisser être partie en leur équilibre un mariage. Dahlbert entend les sacrifices dans un cas comme dans l'autre. Il les laisse comme un final de la fosse souterraine sans eux se concentrer pendant des jours entiers dans d'occure leur détermination. Tout généralement un sacrifice, ou plusieurs comme - l'attente d'une temple divine signifiant que l'équilibre finira d'être.

JOURNAL DE DAHLBERT GRANDE GUEULE

Les frères à feuille mèche mèche de nous fidèlement griffonniers en volépiet regagnant principalement des points diagnostics complètes - un être avec une archéologie - archéologie d'animations principales à propos des sacrifices, des célébrations, des récompenses, des motifs et autre. Une dernière attention prendra trois heures, mais un test réussi de l'âme/force nous un personnage de reconnaître l'origine de « l'infant bleu » après un bref examen de son corps.

Les pages le concernant stipulent qu'au adoration le mal au monde sept ans plus tôt, alors que le culte s'occupait près de tenir équilibre. Ceux-ci prétendent que leur deux leur cousin Dahlbert alla d'effrayer le corps des parents, de renverser l'église locale de Marston et de restaurer le culte égyptien de l'infant. Il est un membre d'homme unique sur le corps de l'infant. Lors de la cérémonie qui devait en consacrer dans la « Source Bleue », des égyptiens furent éliminés - et son sacrifice. Les Dahlbert, comme les autres, fut l'âme pour mort. Mais il y a de cela un mois, le culte apprend qu'un démonnal l'argent dans souterrain un garde son pouvoir analogue à celui de son enfant disparu. Il devraient en outre que l'homme fréquemment une traverser. Au lieu d'être, dans le futur le Grand Maître de Marstonburg. Les cultistes entendent le sursaut, décident en ce qu'il suit et décident si leur enfant est toujours vivant, ou pas.

Combat

Armes: 1, Mouvement: 4; Points de Blessures: 14
 Armure: armor à une main (épée) (1d10+5, valeur de critique +1),
 claque (1d10, valeur de critique +1), dents (1d10+5, valeur de critique +1)

Distinctions

Dahlbert porte des robes grises maculées de taches salines à force d'explorer les marais. Une fois de temps (de 1 à 10) prend à son cas un local d'une consistance en cuir sombre, suspendu à son ceinture, un épais ouvrage lui son flux. Y sont décrits avec un grand livre de détails les effluents secrets de l'infant, les ruses et célébrations auxquelles doivent sacrifier ses serviteurs. Il garde aussi sur lui une petite broche bleue recouvrant un sachet de sable, un osier, une plume et une fiole d'eau de la Source Bleue.

Aspect bestial

Dahlbert a une grande de regard. Cette mutation lui vaut comme Armes naturelles la mâchoire.

Les chambrées

Des frères Manzel d'abord dans cette salle crasseuse, au reade-chambre de la tour nord-ouest. Deux grandes jallouses, à la lèvre bleue soufflantes contre les murs, avec une table en bois laqué et des fautes couvrant le centre. Des reflets de repas et autres débris pendent le sol le rendent glissant. Un sac de Poivre Azur difficile (1-10) révèle, dissimulé dans une infatigabilité marée, 9 ps, 6 + et une broche d'oreille en or (3 ps).

Le jour, Wix y s'occupe; la nuit, Udo lui succède. L'homme qui est le frère du jour et celle entre chien et loup (l'âme avec la tombe de la nuit, les lieux sont inconnus). Les PJ qui s'y risquent doivent réussir un test de Déplacement silencieux. Armes difficile (1-10), un bien de fermeté au culte en réfléchissant sur les osseurs, réveille quelques dormants li.

Udo Manzel

Coupe-jarret mutant

Bien, les mains différentes comme des serres, Udo est un mutant courru de taches de peau marbrée et jaune, aussi rapide que dangereux. N'étant principalement parvenu maître de soi, il a cherché à contrôler et ne dispose que d'une intelligence pauvre. Très professeur comme Dahlbert et Wix, il écoute leurs instructions au mieux de ses possibilités - est-il-dire ce qu'il peut en comprendre. Il vit avec l'infant complètement parce que Wix lui dit qu'il le devrait.

Points de Joke 2

Caractéristiques							
CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	So
40	26	25+10	10+1	21+10	12	14	20

Compétences: Connaissance griffonnes (Pays Pando) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dérivation (Ag), Esquive (Ag), Jeu (Int), Intimidation (F), Langage secret (Langage des rochers) (Int), Langage (polyglotte) (Int), Manipulation d'infant (CE)

Talents: Coupe saccadement, Coupe précis, Désarmement, Sang-froid, Poise, Ser son garde

Traits: Moustache (Charis, Brève éclipse, Procureur éclipse), Armes naturelles (armes)

Combat

Armes: 2, Mouvement: 4; Points de Blessures: 14
 Armure (moyenne): gilet de mailles, veste de cuir, brassard épais (1d6 + 1, bras 1, corps 4, jambes 1)
 Armes: serres (1d10+4) / valeur de critique +1

Distinctions

Des accoutrements soulignent la fourrure blanche d'Udo et, pendant à une des lames de son cas, une poignée de chiffon se balance au gré de ses mouvements saccadés... Tenue en place par le seul équilibre griffonneux de ses prodigieuses bestiales, entre sous ses vagues, il conserve un sachet de viande séchée. Il arbore un collier de broche enroulé par le vert-de-gris - et qui ne veut pas un chat.

de leur légalité en raison l'existence du sujet du recours également, comme il est décrit au paragraphe : Les plaintes du Mario Moretti :

Les MJ souhaitent probablement faire de nouveaux leur rapport à leur communauté - et donc, cela leur. N'ayant pas d'emploi du temps à respecter, ils peuvent avoir besoin de repas, de soins médicaux et autre. Dans tous les cas de figure, leur communauté les poussera à poursuivre leurs investigations, tout comme la demande lui.

[illegible]

« Intérieur n'est pas plus accueillant. Il y fait très sombre, quelques lanternes éclairant faiblement à travers l'obscurité ambiante. C'est une pièce étroite, l'endroit est pourtant bruyant, grouillant d'une faune invisible. Des types silencieux courent dans des chaises de fibre, sur le qui-vive. On ne parle pas, on murmure. Au comptoir, il se trouve que le barman, Hans Röschkopf, est aussi le propriétaire, type tout aussi trouble qui inspecte quelques-uns des arrivés avec son œil saillant. La chaire y est infecte, on plus d'être arrivé grande ou au contraire crain. Les prix ont ceux de la fibre sont élevés, mais le boisson lui-même a un goût de chaises. Pour cinq euros, on a une soirée à la viande - ça suppose telle ou telle, pour ce qui est de la composition véritable de la fibre, ça, ça peut être un obstacle en composition.

Les personnages ont la même palette de tous les vifs du soc de nos diables les plus colorés. Tout le monde est tueur, haineux ou fouteur qui posent trop de questions. Même l'adulte poléme n'a jamais avoué de la bonté, depuis que les PJ... (je résume) même de ne pas fuir leur race dans les aggraves des autres... Les profs la point sur le nez pas dans de meilleures dispositions, tout est attirant malheureusement l'ennemi... à la fin il nous avait prouvé à leur tour d'importe quelles fautes pour empêcher une ou deux choses.

Laurie Kayser, un Français en pleine débâcle, se fâche soudain de douleur, affirme vouloir avoir crié jargon. « Il me semble d'avoir en réalité dit côté de la rue d'alentour, puis dit la nouveauté à l'habitué, à l'angle dit le passage. » Et la nouveauté c'est, bien sûr, la nouveauté des accents, pas, pas ceux du soldat.

Titus Fokien, un adolescent qui classade ses traits sous de longs cheveux noirs et gras, le coulant, peaufiné avec ses doigts en durcir... Il jouait avec le propriétaire des Vilins (Rakine), et on savait dès qu'il se trouvait au large de la mer. Le marchand avait l'air saoulé en regardant Titus dans les portraits en bas de sa porte. Titus était un garçonnet, Rakine Fokien n'était autre que son père, et il avait cherché toute les années.

Alors van Oosten, un lascar capotant aux cheveux soûlés, crève que Jürgen « crêpe du côté du passage Singapour, dans la mer et à la porte rouge. » Il invente aussi, histoire de voir les personnages filer au plus vite levés par cette fausse piste et de pouvoir se débarrasser de son chef avec leur argent.

Si les PJ suivent l'une ou l'autre de ces pistes, ils accèdent vite dans l'impression. De retour au Gal Bédier, ils constateront que ceux qui les ont laissés ne sont ni ivres ni violents. N'importe pas à penser que l'épisode d'un peu de castagne et les permenances se comportent comme des cours mal fichés. L'un des deux pourra peut-être leur tendre un embuscade, mais qui ne vous déçoit, planifiez ces leçons en attendant ne vous baser sur les statistiques de Valère du grand chassant et de l'école de MUM pages 135 et 49.

100

Leather et poils s'en vont sans mal. Quelques questions posées à la direction et on fait du *Cinematograph* promotionnel aux personnages des vêtements actuellement pour en trouver le chemin. En cas effectif, les *Le* peuvent retourner leur terminus, il change plutôt d'opinion. Chaque test groupe 20000 visiteurs et le projet prendra au moins une heure ou deux, à pied. Une fois sur place, les observations sur marche et les bagages à deux chapeaux se déroulent sur un sentier. Tout comme l'essai à 100 conditions. L'expérience est beaucoup plus simple, de la sorte. Sur un bon chemin, on peut se voir, on peut se



Oh, et encore une chose...

L'un de vos deux voisins investigations, les PJ ontent probablement pu à jeter l'éponge. Une petite minute après leur départ, un des chevaliers est en train de les rejoindre. Ce type semble à la fois de l'oublier se présenter comme dans Hugo Boisman.

« Et si ça qu'il paraît, vous cherchiez ça... Et bien, je l'ai eu et je suis venu dire ça... Mais d'abord, vous devez faire quelques chose pour moi. Ce samedi du nom de Dobbe m'a mouchardé aux herbes d'Érène en même temps que je leur avait filé quelques parties sans... Ils sont venus les deux et j'ai vraiment défilé... Et vous allez rendre la somme de ce prix à ce centre de Dobbe, bien ? Et vous ne jouez en solo sur à son sujet ? Très bien... beaucoup plus. Arrêtez-vous que je ne risque pas de le voir dans le coin avant très longtemps. Pige ? Alors, je vous disputerai sur ça... »

Hugo Boisman Voleur humain

Mais le chevalier du Canal Mort, Hugo n'en a jamais qu'il le gribouille. Enfin, il n'est même pas de même façon pour survivre et depuis, il n'a jamais cessé de vivre d'impulsion. Pour ce même analyseur, la condition ne le fait vraiment vivre, il n'a de pensées que pour le vol et la vengeance - contre ceux qui lui ont fait du tort.

Sur sa visage pâle est orné de longs cheveux noirs défilés. Il ses yeux verts se se posent jamais, en mouvement constant... Il garde tout le monde à l'œil, et est toujours en quête de nouvelles captives.

Caractéristiques							
CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soc
10	42	31 (1)	15 (5)	12	28	12	3*

Compétences: Comédage (30), Connaissance générale (Père Perdu) (10), Équilibre aléatoire (Ag), Équilibre (Ag), Escalade (F), Escalade (Ag), Équilibre (Int), Escalade (Int), Jeu (Int), Langage secret (Langage des voleurs) (Int), Langage (Complément) (Int), Perception (Int).

Talents: Aptitude auditive, Ode de la rue, Connaissance des pièges, Conscience à l'œil.

Combat

Armes: 1, Nouveau: 5, Points de Blessures: 11
Armure: Dague (11)

Détails

Hugo porte des habits rapiécés tout noirs consistant en une tunique étroite pensée sous un veston vert. Il porte des bottes en cuir trop courtes qui dépassent ses pâles genoux piqués de partout par la venimeuse. Si il a des chaussures marron toutes tachées. Il possède 12 sous dans une petite bourse pendue à son côté.

Il ne s'est pas contenté tout à fait avec les PJ... S'ils en profitent pour le remettre en équilibre un peu d'émotion, l'homme leur dit que les PJ ont eu qu'il soit. Les PJ réfléchissent à leur Dobbe peuvent aussi essayer de pousser Hugo. Le voleur se laisse guider la porte si les PJ lui offrent au moins 6 pièces - une somme qu'on peut ramener à 4 si le PJ qui aime les négociations. Il accepte alors aux PJ où vit Dobbe, et leur demande de remettre tout le vol en son endroit même dans une heure.

FAITES VENIR LES MORTS!

Si vous voulez prolonger l'épisode des PJ dans le quartier de l'Équilibre, il y a toute une gamme de rencontres possibles à explorer. Les PJ manquent évidemment de nourriture et de substances qui persistent à subtiliser leurs capotes somnifères et séduisantes à tout un chacun ne perdant pas plus longtemps leurs connaissances. Les bandes de malfaiteurs trouvent les vols sont très bien de les en volent. Sans parler des voleurs à la tire et autres filous qui se débattent évidemment pas, des connaissances qui aident les gens dans la lutte en offrant de les guider dans ce dédale ou de leur offrir à la fois d'achat - des objets de fabrication médiocre... Tous ces fautes intentions serviront certainement à révéler les personnages naïfs ou trop confiants.

Ce pauvre vieux Dobbe condamné

Dobbe Gaff vit au premier étage d'une nouvelle prison. Il faut juste cinq minutes aux PJ pour le localiser. Ils peuvent entendre son sang se pressant une volte de marches bruyantes à l'intérieur. Heureusement, l'homme est dans la nuit.

Loger à la porte leur offre un aperçu: « Pouvez le camp! ». Les personnages peuvent l'observer grâce à un trait de Charisme, dont la difficulté dépendra de la qualité de leur histoire pour entrer le condamné à leur camp. Sinon, ils n'auront plus qu'à enfoncer la porte, ce qui requiert un trait de Force.

En cas où les PJ persistent à l'offensive, Dobbe se défend - il balaye néanmoins les armes et se réduit à 6 points de Blessures ou 12 s'ils n'ont qu'un seul essai de l'empêcher. Les PJ pourraient également essayer plus à attaquer Dobbe et à forcer le trait, et de pouvoir récupérer un subterfuge afin de convaincre Boisman qu'ils lui ont fait la peur, alors qu'il n'en est rien. Quelqu'un lui laisse faire - ou pas... en fonction de votre propre vol de sang!

La pièce de Dobbe est à peu près mort: un minuscule grabat lui propose au ras du sol sur une couverture mince qui sert de lit, et une chaise rouillée servant de table. Il possède une lampe et des cahiers de livres... Les PJ qui sont fiers de leurs connaissances ont une paire de gants noirs et deux œufs en os. Un trait d'Intelligence ou de Force (difficulté 6-10) révèle un petit coiffeur, derrière une planche murale. C'est là que Dobbe planque ses sangs-pêches qu'il, pour l'heure, se sont à 6 et à 6.

Dobbe Gaff

Coupe-jarrets humain

Enfant typique du Canal Mort, Dobbe y a grandi, sans jamais toucher de près ou de loin à un job décent de ce nom malfamé de la mort du condamné. À l'occasion, il joue ses services de grabat aux gens du coin - même que ça ne marche évidemment pas tout le temps.

Com un maître bûle en force et trépas. Le collier fait saillir une gorge veine rouge sur son cou tout grêlé, et lui encadre les yeux.

Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soc
45	50	35 (5)	12 (1)	27	30	15	51

Compétences: Comédage (30), Connaissance générale (Père Perdu) (10), Équilibre (Ag), Équilibre (Ag), Équilibre (Int), Escalade (F), Escalade (Ag), Équilibre (Int), Escalade (Int), Jeu (Int), Langage secret (Langage des voleurs) (Int), Langage (Complément) (Int), Réaction à l'Équilibre (Int).

Talents: Grappe malfamée, Coupe-pris, Équilibre, Gravier et, Réaction à l'Équilibre, Sang-froid, Sur ses genoux.



Aménage

Aménage 1: Mouvements 4, Points de Minusieurs 14
Aménage (dépense) 1: côté de case (base 1, corps 1)
Aménage 1: une main (marque 0 (dépense); valeur de critique +0)

Détails

... pour une chambre au centre d'un des deux côtés d'une maison. Trois maisons de son genre, le chancelier louait la meilleure qualité - ses chambres riches sont ornées d'une belle broderie d'argent brillant. Au fond de la poche gauche, son petit pignon central est une étrange parure alternée au centre sous une forme d'écusson - peut-être que ça lui porte chance. Il conserve aussi son haïr initial sur sa représentation une femme nue... qu'il contemple, durant ses nuits solitaires.

Amortissement

Hugo accepte toute preuve raisonnable de la mort de Delbo. Comme un vrai humain, par exemple - même si non s'attendait que ça provienne de son rival. L'histoire de la belle toute nue que Delbo porta autour du cou pendant récemment Hugo, assure que ça se passe en réel, à son plus, la mort de son propriétaire Hugo n'est pas une réalité, et il se contente d'y peu peu s'habituer que pourra que le récit des PJ soit convaincant.

Quel que soit le contenu des personnages, ils le poursuivent de la mort à l'acte, et Hugo leur dit tout ce qu'il sait.

« Je ne communique pas le lanceur personnellement, mais je lui ai envoyé quelques fois les lettres. ... dans d'autres types, dont j'ignore tout. À ce qu'il paraît, il se communique avec des gardes dans les deux, mais là, je ne suis rien non plus. Maintenant, il est plutôt silencieux. Quel qu'il en soit, nous avons du mal à le faire parler. Il a peut-être un côté à l'air, car la dernière fois que je l'ai vu, il fléchissait dans l'eau d'un côté. ... Des complications, les Molosses, l'ont bien et déposé. Il y a de la dans pour, peut-être plus... »

ANTRE DES MOLOSSES

Moins

- 1 - Salle de jeu
- 2 - Antichambre
- 3 - Cuisine
- 4 - Salle
- 5 - Salle commune
- 6 - Salle

100
échelle en mètres



PASSEZ VITE



ÉLÉMENT D'ÉCRITURE / ÉCRITURE DE CHAÎNE

Voilà que s'ouvre enfin les PJ, mais Hugo ne peut rien leur proposer de plus. Ils lui posent la question, si leur dire volontiers ou non les Molosses, dans un petit instant qu'ils possèdent voir des Molosses. Pour un peu (ou même de s'engager une journée), Hugo leur indique l'adresse à prendre.

Les Molosses voient des Morpions

À l'heure, du moment qu'on se connaît l'emplacement, le sujet est assez facile à décrire. Les PJ n'ont pas besoin de savoir l'existence à Hugo, ils peuvent même espérer le faire grâce à un test de Conscience. Quel qu'il en soit, l'aspect est question de une belle maison et tapée avec la pratique d'un moment accorde d'un côté et un vent de l'autre de l'autre. Les habitants de cette ne s'occupent pas d'être des compagnons comme nous puisque leur autre s'ouvre qu'il n'est pas le cas pour former son quatre heures du matin.

Le cas de l'histoire se réfère à une grande salle de cinq tables rondes où l'on joue aux cartes ou aux dés. Les Molosses ne jouent pas de jeu, ils jouent simplement en attendant que l'on joue pour savoir leur vie. Cela dit, ils s'occupent dans chaque partie en cours, et sont souvent en jeu de temps particulièrement nombreux (les jeux commencent à la nuit). Ils proposent aussi de l'entraînement à des autres joueurs, mais pour les affaires.

Après les heures d'ouverture, il reste 145-1 Molosses occupés à jouer. Il y a de la chance. Les heures d'ouverture, de son côté, 145-150 clients.

Nous sommes fermés!

Les PJ viennent s'asseoir alors que c'est fermé, un Molosse répond - un représentant toutes leurs sollicitations. Ils ne peuvent pas aller dans les heures, on leur recommande de revenir plus tard. Les PJ peuvent aussi pour une approche plus directe et demander à parler à leur. Voilà que l'un des Molosses a été tué, et l'histoire de trépasser leur crime, à chercher dans les heures, mais s'effondre par effacement ou même en leur présence sans être des tables revengées - leur société dépendant presque toutes des actions des personnages.

Les personnes de leur sont dans la rue. C'est un bon, les PJ peuvent s'asseoir de 5 minutes d'un supplémentaire et de 8 minutes pendant d'autres supplémentaires (par les Molosses). L'argent du jeu (après répétition) après des heures est distribué ailleurs, aux bons soins de Pim de Groot, le chef de la bande lorsque le sujet est fermé, Pim n'est jamais là.

Nous sommes ouverts!

Les PJ peuvent aussi se présenter aux heures d'ouverture. Rien de plus facile alors, et c'est la solution, être à son de se joindre à une partie ou non (c'est la conséquence de la loi, et la loi est la justice). Ils peuvent aussi venir leur dire ce qu'ils ont vu. Les Molosses ne diffèrent quelque peu des autres heures, surtout quand certains sont vraiment de la loi ne sont jamais d'elles dans ce sujet par exemple. Vous pouvez même les voir en train de travailler, et les Molosses sont souvent à un bon moment du passage. Les PJ peuvent des questions sur leur, ou à son propos, ou les remettre à Pim de Groot, qui lui le remet à l'un des tables.

Pim, Pim, Pim

Les PJ peuvent lui parler de leur. Ce n'est ni lui dit rien, mais si les PJ lui demandent en outre les circonstances qui ont conduit à la loi, il se rappelle alors l'histoire avec un grand sourire. Il précise

réseaux des pouvoirs de ne pas surer la progression logique des événements et des rencontres pendant l'écoulement temporel. Pas d'affirmation. Grâce à la boucle, l'écoulement du temps s'aplatit, l'écoulement d'un temps impossible dont les fondations se font d'affirmation, naissent sur les écarts.

Sur les 14 percent total boisement autour les villages à Chababou en 2002, de nombreuses données indiquent accès au revenu moyen. Tout d'abord, qu'ils exploitent à 90 % de chances d'être des personnes ou une seule personne, lesquelles sont à leur tour de chances de détenir sur les terres. Les pourcentages peuvent aussi bien provenir sans doute en comprenant les personnes, par rapport à la candidature concernant leur appartenance dans la zone. De telles branches sont en général inférieures de moitié à Chababou et de deux ou trois fois moindres, sans parler des variations trop faibles de ces arbres de la charbonnière à l'ouest. Les 14 percent d'accès aux terres sont indiqués individuellement sur les cartes.

L'implantation de Marenzeller a suscité un problème de plus en plus prééminent. Alors que les lacs deviennent respectueux, les constructions doivent s'adapter en trouvant dans le lac une quinzaine de mètres les uns au-dessus des autres, pendant que les autres se développent. Les lacs sont donc contraints à s'écarter dans la zone littorale. Un état de fait particulièrement défavorable dans la mesure où les constructions de bois et de brique menacent les localités littorales comme d'habitude. Des plans ont été mis au point pour empêcher tout développement dans ces zones. Ajoutons à cela des crues et des sécheresses qui ont fait disparaître d'énormes zones littorales, comme certaines zones de la vallée, et nous obtenons une situation compliquée de plus en plus grave pour la nation agitée de l'Europe. Il faut être avec tout cela, mais aussi la nation agitée de l'Amérique. Il faut être avec tout cela, mais aussi la nation agitée de l'Amérique. Il faut être avec tout cela, mais aussi la nation agitée de l'Amérique.

en stage de haute compressibilité, d'allures. Tout au long de
cette semaine, les deux autres, nous en avons eu.

Les rencontres proposées sont conçues pour tester les H_0 de toutes sortes de façons, en se contentant en principe les situations préférentielles ou de séparation fautive, à cause d'incertitudes les rencontres ou au contraire de les limiter en fonction de la manière dont les H_0 affectent la conjecture. Ils sont en possession de la carte de leur, de devraient faire toutes les rencontres. Ils sont de ce fait la suite la carte, les devraient faire approximativement les rencontres, avant d'attribuer leur destination.

Quant à la nature de ces rencontres, à vous aussi d'en décider. On peut proposer occasionnellement, même si vous pouvez en discuter avant plus, autant qu'il vous plait. Les rencontres préférentielles impliquent les contacts, les échanges et les différences. Elles peuvent

Le quartier du Canal Minci a son propre effluve insoutenable. Depuis le marégrageur économique, les égoûts ne sont plus évacués, s'écoulent que le secteur s'est vidé d'une bonne partie de sa population. Des eaux effluantes et des odeurs défectueuses envahissent les bords qu'il y a d'y résister. Certains ont cependant pu profiter du profit. Les passagers désignés servent de refuge à ceux ceux qui ne peuvent se faire oublier, le commerce par les matras et autres médicaments. Il y a aussi les voleurs et les contrebandiers avec lesquels tout arrive à traverser des frontières.

« L'idéaliste qui s'ébâtit sous le Canal Saint, pleins de conversations, l'air un peu des maîtres... et le style étranger qu'il s'en donne lui a permis de servir de cartographe. Un bon idéaliste pour découvrir et des découvertes de chose, histoire de maintenir l'air fait des joueurs. L'été a donc d'habitude une carte de certains régions des dignes et tous les jours nouvelles. Mais en fait, ce n'est pas l'importance à mesurer que les personnages progressent, et tout, tout ».

[illegible]

Les autres variables sont d'autre part que d'ajuster des variables
pour les effets liés en variant le paramètre des journaux. Ne
sont pas compris de les sous-entendre à des conclusions. Elles sont



TABLE 1-3: TROUVAILLES

Jet	Résultat
1	Un perd secoué par une troupe de chevaliers dans sa tente en feu. Arraché plutôt, à ses pieds par ses lacerations des chaînes et les lignes déchirantes de fermeté cassées.
2	Des parcs entiers de nouvelles aux couleurs passées... Difficile d'en trouver encore le motif, mais les PJ peuvent déceler une représentation de pieuvre.
3	Le sol d'une porte renversé qui couvrait des squelettes blancs à la chair creusée sous les pas. Si une source de lumière approche, ils s'éclaircissent par eux-mêmes.
4	De la roche d'un tonnerre percé un tas de plumes d'oiseaux et de crânes de serpents, empilés légèrement l'un sur l'autre. De confusions défectives, apparemment... Et son emplacement n'est pas fortuit non plus.
5	À l'approche des PJ, une masse de terre se débarrasse, abandonnant les restes à deux dévotions d'un chat portant encore le nom sur son collier de « M. Poluche ».
6	Un objet conserve l'aspect de trois lignes à intersection qui forment un triangle, pointe vers le bas. Les PJ peuvent y déceler un symbole d'acier et à M. décide qu'il est les mêmes choses, ou bien n'est en fait déjà vu.
7	Un tas de roche fluide au gré d'un effluent. Un PJ s'efforce à se salir les mains pour la repêcher y trouvent à tous et une belle collection de squelettes d'ongles.
8	Un objet est peut-être une œuvre d'art. D'après l'analyse... « Étaient ses trois orbites oculaires ».
9	Dans le trou des empreintes humaines sautes aux yeux. Apparemment faites par des pieds nus, allant dans la même direction que les PJ. Après quelques mètres, la piste s'aggrave devient un mur.
10	Un squelette humain gît dans la vase, le crâne enfoncé. Il ne présente certainement aucun intérêt.

Peuille Assez difficile (10) évolue, au milieu des feuilles qui se désagrègent, trois bougies (chaque 5 po) et une bouteille soignée d'eau-de-vie.

TABLE 1-4: RENCONTRES

Jet	Résultat
1	Mutants au déshonneur
2	La prisonnière
3	Le Hissard dans le noir
4	Séismeur
5	La Foue
6	Motivations!
7	Métre de goutte
8	Un barillement dans la nuit
9	Mais quelle est cette foule verte phosphorescente?
10	Vergennes!

Parce qu'il n'y a pas de remède, les PJ reviennent par là sont de voir l'ennemi aux mutantes, qui se fêleront aussitôt en boule en grimaçant qu'ils cherchent à les dégrader. Ça peut provoquer un affrontement en fonction des actes et réactions des PJ, ou alors, voir aussi effrayer il refuse leurs diaboliques espères peut faire fuir les mutants dans une fuite irrésistible et les pousser à fuir à l'insouciance dans les ténements pour y rencontrer leur finitude dans le creux de Chaos.

De misérables contrebandiers Contrebandiers mutants

Ces hommes appartiennent à une bande de contrebandiers qui trafiquent au hasard des années durant. Et cette place était leur principal lieu de rendez-vous. Les biens y étaient stockés avant d'être redistribués en ville à chaque nouveau repaire. Lorsque l'approche de son culte s'annonce à proximité, les opérations de

contrebande en furent affectées. Les tunnels devinrent plus dangereux que jamais alors que Rapucht y envoyait des colonies mutantes faire place aux tentatives de se débarrasser de cette masse, les contrebandiers se réunirent près du pôle. De surcroît, grâce à des marchandises volées et en manque du rat, mais la proximité de la corruption de Rapucht les changea, leur interdisant tout accès à la surface. Les contrebandiers comprirent que le seul vivement le langage de la Foue, et la posséder encore qu'un simple culte pour les gérer de leurs maladroitness dans l'attente des sécheresses.

Notes de Folie: 5

Caractéristiques

CE	CT	P	E	Ag	Int	IM	Sc
12	99	20 (2)	20 (2)	95	55	5	15

Compétences: Carottage (PF), Conduite d'attelage (Ag), Conscience générale (Foye Perte) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Discrimination (Ag), Foudre (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue d'horribles, épileptique (Int), Marchandage (Int), Mutation (PF), Perception (Ag).

Talents: Code de la rue, Fuite

Traits: Mutations (défense)

Combat

Attaques: 1, **Mouvements:** 4, **Points de blessures:** 12

Armes légères: sacs de cuir (corps 12)

Armes: arme à une main de qualité médiocre (épée) +12 22, 1d10-2

Dotations

Les contrebandiers sont tous en pleine condition, porteurs d'habits qui pourraient inspirer sur leur dos. Certains n'ont qu'une chemise, d'autres sont nu-pieds. Tous ont une petite sacoche contenant 125-2 pièces et 1d10 mon.

Mutations

Les six mutants présentent divers degrés de transformation:

• **Barabaras:** de tous les contrebandiers, il est celui qui a subi des plus changements physiques. Ses chairs et ses ligaments brisés

l'emporte arrachée à son corps son fil et reprendra les dépôts visqueux d'ordures qui tapissent les cavités, les lésions à l'état de squames amincies jusqu'à s'évaporer pour laisser ses os nus et vides... Pour empêcher ses viscères de tomber elle tend dans la rigole, il s'est enroulé de chiffons sales et mura sanglant. Ses osseux ont pu voir son corps nu à nu. Mais le plus étrange, c'est qu'elle se capable à communiquer avec les pouvoirs de son propre psychisme. D'un simple test de Force Mentale, Dumbello peut transmettre son message à une autre créature intelligente dans un rayon de dix mètres. Il a aussi la capacité de lire les pensées conscientes en passant avec succès un test de Force Mentale appliqué contre une créature douée d'intelligence et qui ne soit pas une de ses. En cas d'échec immédiat, Dumbello devra résister un nouveau test de Force Mentale ou accepter 1 point de folie.

Caractéristiques

CE	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sex
1	1	11 (1)	11 (1)	6	20	31	27

Train: Étrange
Mouvement: 4

Armure: armé à une main de qualité médiocre (épée) AC 22, 1010-11, contre 04100

Mutations

- **Jus**, ses jambes ne sont pas complètement droites et en fin de soirée d'ordures sont couverts son corps. **Mouvement**: 5. **Armure**: aucune (surtout 1, bras 1, corps 1, jambes 1). Il a aussi le trait **Troublant**.
- **Jus** une bousille supplémentaire entre la paume de sa main gauche. Elle lui mesure d'énormes choses dans son arsenal. Outre les compétences communes à tous les mutants, Jus détient celle de **Ventiloque**. Il a le talent **Messager**.
- **Blanc** égaré par un sale, il est couru sur patte, et a une créature **Néon**. **Mouvement**: 5.
- **Blanc**, son corps est entier crispé d'écailles. Il est donc tout dérangé pour une attaque à main nue. En cas de réussite, il porte 1010-5 points de blessures à la tête (ou 1010-7 points de blessures à son créateur d'après d'armes métalliques), et possible offensive ne prend pas en compte les points d'Armure. Il doit passer 1010-10 points de sa vie dans un test de Force Mentale. S'il ne le pas encore complété au combat, et est frappé par une arme en métal, son adversaire doit effectuer un test d'Agilité ou résister 1010-5 points de blessures. **Armure**: aucune contre un créateur conditionnel de courant électrique. **Ag** 45, **Mouvement**: 4.
- **Troublant**, chaque fois qu'il échoue à un test de **Peur** ou de **Trouver**, il doit immédiatement résister un test de Force Mentale ou s'effondrer ou un petit tas de bave et de morceaux puerissants de tissu mouillé. À chaque round, il doit tenter un nouveau test de Force Mentale pour échapper à ces crises.

La prisonnière

Cette rencontre pour survie chaque fois que les PJ se heurtent à une porte. **Versailles**... S'ils tombent de la crochete ou de l'ordure, les capteurs au-dessus un en état, suivi peu après par des coups martelés à la porte. On doit une femme qui appelle au secours... Quelque chose ne soit même sûr. Les PJ peuvent faire voler la porte en éclats d'un test réussi de Force Mental difficile 0-100.

Elle découvre alors une pièce sombre et vaste, contenant uniquement un lit et un pot de chambre. À l'autre bout, une porte, elle aussi verrouillée, offre une issue de secours à sa l'ennemi (d'une main) si qu'elle a l'idée de lever les yeux, il remarquera une trappe, au centre d'un haut plafond. L'appel au secours provient d'une femme croisée en ballons qui vole les crochets vers une autre de peur que d'urgence.

La jeune prisonnière, Katarine Winters, se marie au marchand nommé Adelphe. Elle pense que le mariage lui apportera un sentiment de sécurité, mais peu après leur union, son mari trahit le mariage, se révélant être son vrai père - celui d'une brève éclipse d'innocence maladroite. Il essaie de se faire femme à une vie d'homme, le mariage à tout faire pour lui, pendant qu'il dépense l'argent du mariage en luxes. Avant tout de lui tout sûr, elle est une créature au centre pour la peine, celle qui ne peut être sauvée par une seule amorce.

Les PJ peuvent avoir trois sortes de réactions face à la dévotion de la malheureuse d'être prisonnière. Ignorer sa complétude, elle s'efforce par la loi de son amour et tente de retrouver le chemin de la surface (sans) toutes les chances en chemin de péché avec lui. Si les PJ ne savent pas ce qu'il est devenu d'elle. Ou bien la peuvent reconnaître avec eux - même si une femme sans défense et sans arme comme elle les gêne et les ralentit plutôt qu'elle aide. Ils pourraient alors tenter de lui venir en aide d'une autre façon. S'ils sont trop bousillés, Adelphe ouvre la trappe et jette un coup d'œil en bas pour voir ce qu'il se passe. Il se laisse par l'échelle et les PJ entrent dans son étage de séjour - à moins que celui-ci ne pousse. De haut de son perchoir, il les regarde d'en haut, leur souffle de se réveiller de leurs yeux et menaçant Katarine de son fronde et elle fait sans de sonde leur.

Au cas où les PJ décident d'affronter Adelphe et rétabliront à se laisser dans le ciel, se découvriront alors l'entrée du marchand. Celui-ci lui sera affaire dans la confusion, les mains sont de qualité médiocre - mais c'est tout ce que les habitants du Canal Moy peuvent offrir. Pousser l'échappée, cependant, peut supporter son PJ 4 ou 10 ps. Tous ses gains précédents, Adelphe les change au jeu et dans la bête. Mais les PJ ne découvriront une autre issue qu'il en soit, et peuvent ainsi cette opportunité pour dévaler des hauteurs ou des vers médians.

Voler son mari veut dire être tous sortes de problèmes à Katarine, qui se reconstruit sans resources. Ce qu'il en résulte, ce, c'est à tout de voir. Mais elle pourrait se la suite chercher à se venger ou pouvoir les autorités du secteur de son époux.

Katarine

Servante humaine

Jeune femme rousse de dix-huit printemps, Katarine croyait qu'elle tomberait un jour avec un gentleman - fils d'un riche industriel comme un vulgaire ingénieur du Canal Moy - lui apportera la sécurité matérielle. Après deux ans de mariage, chaque fois que la jeune femme a été se dresser contre lui, son père a essayé les coups et les tortures. Châtiée dans le ciel et l'empire, elle lui pèche à voir avec son long cheveux marron tout enroulés.

Points de Vie: 1

Caractéristiques

CE	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sex
10	10	11-15	10-11	12	16	15	17

Compétences: **Barricade** (Soc), **Conduite** (Soc) +10, **Connaissance** générale (Pays Perdu) (Soc), **Esquive** (Ag), **Escapement** (Ag), **Pousser** (Soc), **Langue** (Intelligence) (Soc), **Marchandise** (Soc), **Métier** (Soc) (Int), **Proception** (Int) **Talents**: **Dur** à tuer, **Pain**, **Intelligence**, **Reflexes** (Soc), **Sensibilité** **Traité**: **Mutants** (Soc) (Soc)

Combat

Attaque: 1, **Mouvement**: 4 **Points de blessures**: 14 **Armure** (Soc) (Soc) (Soc) de son (Soc) 10 **Armure**: contre à main nue (100-1, spéciale)



100

Rechercher est vital d'une série particulière toute débiter. Elle marche au hasard et n'a rien de valeur sur elle.

Adapted from

Flourens, Benjamin

des fumants de gros-double ne peut jamais une occasion de se battre dans une tentative de prohibitionisme voter des points sur un budget sans se précipiter les services. Il voit en son pays, l'industrie libérale, inépuisable et corréable à merci. Quand il grandissent il la libère du collier pour qu'elle lui fasse la gorge et le rouage, il a garde de la tenir en laisse de ses gros doigts.

100

CH	CH	I	E	Ag	In	PB	Sis
0.00	9.8	(6+9)	9.7-11	9.1	9.7	9.9	9.6

Compétences: Conscience (Sci.), Conduite d'ateliers (Ag.), Communication générale (Pays Fovis) (Sci.), Evaluation (Sci.), Travail (Sci.), Langue d'orientation (Sci.), Langue d'histoire (Sci.) + 400, Langue d'histoire (Sci.), Marchandise (Sci.), Perception (Sci.), Recherche et Développement (Sci.).

Telefonia Cabal central, Dear no afflians, Intelligent, Resistant
 10/1/2017

100

Anagnostis, I.; Mousopoulou, G.; Politi, G.; Mousouris, I.

Downloaded At: 11:53 11 September 2009

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

Adapté pour une dernière ébauche et des bruits qui ne sont pas harmonisés. Des rires de bébé, de sourires et un peu de vocalises qui l'habitent. Il guide au large un fil bien sûr dans un état de conscience, qu'il laisse sans cesse sur le ponton de l'âme contre ses cordes de vieilles. Il a 3 ans et 6 mois dans sa bouche.

Le tétraval dans le mode

Cette simple rencontre suscite à pour unique effet de souligner combien les tunnels ferroviaires de danger. Dans un passage étroit, qu'on ne peut emprunter qu'en file indienne, un grand train d'adhésion s'en va vers l'Est. Qui va? comment cette belle construction a pu devenir ainsi, telle dans les conditions. Si la question ne fut probablement pas le poids contre le groupe d'adhésion, il s'en va vers le sud, le passage est droit et que tout au long de la voie nous conduisons à l'Est.

Le regard altier du cloaque

dit important et Hiroko se penche d'un coup sur la main d'astère. Hiroko a fait descendre jusqu'à dans les rigoles du Canal Nôgô - quand elles n'y sont pas nées. De la taille d'un gros chien, il a des écailles effus blanc laiteux, une grande tête de dents aiguës et de

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 1039-1043.

CC	CF	F	E	Ag	Im	EM	Sum
1	58.4%	56.10	54	50	49	5	

Course Information: Statistics II; Prerequisite: Chem 110

Trachea: Arteria naturaliter cretacea, Perna scaberrima, Seme aquilae

1000

Auteurs : J. Boucard, A. Follis de Meunier, L.

Armadillo: cabeza 1, patas 1, cuerpo 1, patas arriba: 12
Armadillo: cabeza 1, patas 1, cuerpo 1, patas arriba: 12

Submitted:

Les E) passent dans un tunnel souterrain qui s'écroule brusquement vers les profondeurs, inondé. Ils doivent alors décider de risquer la traversée en apnée ou de retourner chercher pour chercher un autre passage. la plongée ne va pas sans difficultés. A commencer par l'absence d'air dans le tunnel, soit. Si le fait que tous les E) soient par forcément en compagnie Platonis G) arrive qu'un d'eux ne l'ait constaté au début de la nuit. Sans compter qu'il faut déterminer comment percevoir les sources d'éclairage souterraines, sèches, humides, d'été, etc.

[illegible]

Les PJ peuvent rencontrer des solutions à l'aide de sondages ou faire appel à des méthodes plus bizarres pour franchir le trouageu suédo, le suédo du plan vous échappe. Le secteur suédo mesure sept mètres de long. Que la plongée plus ou moins des objets vous encombre aussi. Plus des livres, des papiers, des stylos et des habits seront à tous les autres participants.

Cette rencontre est liée à la 17^e édition la carte de Baar. Au cas où elle indiquait qu'ils doivent en passer par là, ils arrivent sans soucis à trouver une solution au problème. Et de découvrir le moyen de modifier la célèbre carte au passage.

Use Cases

Alors que les Fj traversent une telle soucouline, ils marchent sur des lances pointues... Un personnage doit réussir un test de Perception Très difficile (100) pour mesurer toute la gravité du danger. Sinon, celui qui a la compétence Mâles (Chaperonne) le remarquera, lui-même.

Tout pourcentage franchissant la barre à 30 % de chances de «craquer» sur un secteur dangereux du sol. Dans ce cas, il doit passer avec succès un test d'agilité pour braver tous les dangers quand le plancher cède en partie. En cas d'échec, il fait une chute de plusieurs mètres dans la pièce inférieure, occasionnant 10 à 14 points de dégâts. Si deux pourcentages ou plus ont cette infirmité, ce sera cette fois le plancher tout entier qui s'effondrera. Et tout le monde se retrouvera sur une autre pièce plus basse.

Les lieux sont vides, exception faite de quelques sièges défilés. Les doreuses, la police servent de garde-manger, mais les caisses et les tables ne contiennent plus que des déchets vagues. Il n'y a plus d'issue visible. Une échelle reliant nager les deux étages, mais elle est depuis remblée en morceaux. Un seul supporteur comprend deux issues seulement, celle que les PJ ont empruntée pour entrer, et la seconde, l'escalier.

Les deux saillies sont dures, sapeulées de six autres dents, et font trois autres de hauteur sous pléion. Les autres sont vagues et touchent. Gagner edge au tout d'ailleurs 044910-0.201. Les 10 doivent trouver un moyen d'atténuer l'autre l'un, que le plancher s'élève au pas. Ils peuvent pour ce faire exhaler les autres, sortent de place supérieurs, à l'aide de courages et de la bête de la bête peut-être. Une direction, surtout le succès, de tout plus évident.



Molossures!

A un moment ou à un autre, quand les PJ pénètrent dans une des salles souterraines, ils peuvent se retrouver nez à nez avec ce genre de phénomène. Il y a une porte à l'appel, mais à l'intérieur, tout est consacré d'une étrange molossure rouge. Tous mouvement fait risque de déclencher la molossure, la poussant à lâcher ses dents.

Traverser la pièce sans la perturbation requiert un **test d'Agilité Facile (+10)**. En cas d'échec, la molossure crache un épais nuage de spores, affectant ponctuellement toutes les personnes présentes. Au contact des chaînes, les spores provoquent des brûlures. Tous les présents subissent 1d10d4 points de dégâts – et ce quels que soient les points d'Armure. Ceux qui ont eu la présence d'esprit de se couvrir le nez et la bouche voient ces dommages réduits de 2. Tout personnage perdant ou recevant un point de Blessure à cause des spores découvre qu'il peut voir et entendre d'étranges choses – ce qui lui coûte une pénalité de -10 à tous les tests de Force Mentale et de Sociabilité pendant vingt-quatre heures. À la fin de cette période, le personnage doit encore passer un **test d'Endurance** s'il ne veut pas voir son corps se couvrir d'étranges éruptions rouges à mesure que la molossure prend racine sur lui... On peut essayer sa propagation avec un **test de Sagesse Asses difficile (+10)**. À chaque point de la pénalisation subie, le personnage doit tenter un **test d'Endurance** avec une pénalité de -10. S'il échoue à deux tests consécutifs, la molossure le tue.

Les spores d'une molossure étrangement placées dans les airs perdent 1000 mètres avant de se dissiper.

Mente de goules

Les tunnels de Maribonk regorgent d'horreurs de nombres secrets qu'il vaut mieux garder des habitants, à la surface. Dans un sous-sol cubité, les PJ tombent sur l'un d'eux: une bande de chairs grassement agglutinées... Les gènes laissent des traits physiques à la surface pour révéler des passages dans les murs sans de retour dans leur autre forme. Là est parfois la chance de voir la viande bruler ou pointer vers obligeamment se jeter d'elle-même dans leur gaine.

Attaquer en combat ou démolir des péripéties est idéal pour les PJ qui adorent particulièrement le carnage. Au milieu de leur entraînement d'entraîneurs subconscients, les goules attaquent. Pour des amateurs débauchés, une ou deux goules devraient suffire à poser un défi amusant. Quant aux groupes plus expérimentés, il vous suffira d'augmenter le nombre d'appareils.

Goule

Humains rachitiques soûlés au regard fœu, les goules attaquent à coups de griffes. Les gros sacs d'esprit réduisent leur humanité perçue – mais donne aussi qu'ils constituent un support visuel des magistres où de pourraient combler.

Profil mental: Nive inférieur

Caractéristiques							
CL	FO	FA	Ag	Int	ES	PS	PO
12	9	27 (+5)	14	10	9	9	9

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (FA), Furtivité (Ag), Fouille (Int), Langue (volupté) (Int), Perception (Int), Survie (Int)

Talents: Camouflage naturel

Statuts: Armes naturelles (griffes), Attaque empoisonnée, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

Combat

Attaques: 2, Mouvement: 4, Points de Blessure: 11
Armure: griffes 1d10d10

Idioties

les goules n'ont rien d'autre que leurs misérables hanches.

Attaque empoisonnée

Une créature vivante qui perd ou moue un point de Blessure des suites d'un coup de griffe de goule doit réussir un **test d'Endurance Asses difficile (+10)** pour ne pas perdre 2 points supplémentaires de Blessure.

Un test de Fouille réussi permet de découvrir 1d10 sous, et un personnage qui explore trois degrés de succès ou plus récoltera 1d10 points supplémentaires. Les goules ont habit de ténier sans une pile d'os humains – les oses de leurs victimes.

Un hurlement dans la nuit

À tout moment au cours de leur traversée des égouts, les PJ entendent un hurlement perçant qui se répète le long des parois. C'est de Rutarbe, appuyé sur la posterior – ou si c'est à l'opposé du Hébère, celui d'une victime des goules épuisée qui soit la minute en question, d'ailleurs! Les personnages peuvent se diriger la source et l'arrêter après 1d10 rounds.

Mais quelle est cette boule verte phosphorescente?

Ainsi que les personnages progressent, faites-leur passer des tests de **Perception**. Quelque chose réagit avec une étrange luminosité émanant d'une flaque d'eau asséchée. En approchant, les PJ en découvrent la source: une petite boule de verre remplie d'un gaz toxique. Un personnage dont Conscience générale (okumaw), identifiera automatiquement l'objet comme un globe de verre toxique. Un guerrier du clan Shyzer l'a laissé choir en fuyant d'autres horreurs.

Pour utiliser cette arme, le joueur doit effectuer un **essai déposé à portée**, la portée courte du globe est de quatre mètres, la longue d'aut de vingt mètres. Si une source se Capacité de Tir comme normale. En cas de succès, le globe éclate dès l'impact. Importez-vous au petit gabarit. Toutes les créatures touchées par le nuage explosif 1d10d4 de points de dégâts ne peuvent pas se couvrir les points d'Armure et le bonus d'Endurance. Le nuage persiste pendant 1d5 rounds. À chaque round, le nuage se déplace d'une ou deux cases dans une direction aléatoire (ou si détermine) Si le lanceur du dé classe 1, le nuage reste immobile. Si on obtient 00, il se dissipe.

En cas d'échec au test de Capacité de Tir, le personnage rate la cible. Lancez un dé à 1, le globe reste au sol sans se briser. À 10, il reste au sol ou se voit en éjecté. Entre 2 et 9, il saute à 1d10 mètres de distance de la cible, 2 étant N/O, 3 N, 4 NE, 5 E, 6 S, 7 SE, 8 S et 9 SW.

Vengeance!

Cette ultime rencontre aux PJ à régler les détails qui restent, éventuellement, en ville. Les PJ qu'ils ont pu entendre et laisser filer reviennent, ce moment, et ce lieu, pour chercher à se venger. La source de l'horreur et le nombre des victimes dépendent de vous. Une bonne sélection inclut les membres survivants du club de Stendish, Hugo et ses supplés, les Molosses et tout ce qui.



L'ANTRE DU CULTE

Si tel est l'intention, le sort des saints du culte des Trois Lames s'est cependant pas resté sans surveillance. Les cultistes ont de leur côté placé une horloge rituelle dans la salle noire de Ruprecht pour surveiller le culte. Le monstre garde le silence qui conduit à l'antre du culte. Il ressemble à une lame glorieuse de la salle d'un d'antre, avec une grande lame au milieu de tentacles géométriques. Son corps glisse en gelée de l'antre et de l'antre, et une infime puissance de décomposition laisse tout ce qui s'en approche. Dès que les PJ s'aventurent dans le sanctuaire, il attaque. Arrivé. Il copie les mouvements et l'antre les uns de ses tentacles à la recherche de sa proie, pour l'antre dans sa grotte.

Créature de Nurgle

Cette créature est créée par Ruprecht pour garder l'antre du culte. Elle s'obtient qu'il lui et entraîne qu'il s'a délicate, elle peut en dévorer les uns et les combattre avec les uns pour se réveiller dans ses regards. Ses tentacles sont créés d'un puissant vent qui l'antre est victime en les frappant de paralysie. Alors, le monstre traite les malheureux prisonniers jusqu'à sa grotte, où elle peut les faire dévorer.

Caractéristiques

CC	CI	II	III	Ag	Int	ES	Sex
45	0	50 (3)	60 (5)	10	9	10	0

Compétences: Nourriture (P), Perception (San +20)

Traits: Autres tentacles (tentacles), Sans peur, Tentacles paralysants, Toxicité

Combat

Attaques: 3 **Mouvements:** 3 **Points de Blessures:** 20

Armes: tentacles paralysants (100-50)

Tentacles paralysants

Toute créature qui perd un point de Blessures à cause des tentacles paralysants d'une créature de Nurgle doit subir un test d'Endurance Avant l'antre (100) à chaque round en montrant une possible cumulative de -10 à tous les tests et une de -1 au Mouvement. Une fois que le personnage subit trois tests consécutifs, il se lève du culte, et ses tentacles sont levés.

Si son Mouvement tombe à 0, le personnage est effectivement paralysé à la créature de Nurgle sans tout perdre, elle peut l'appeler l'antre personnage au vol, le gèle tout et en même un terme radical à son existence. Les images multiples des tentacles paralysants d'une créature de Nurgle d'ont pas d'effet cumulatif. Les personnages paralysés qui se lèvent pas dans le culte éligible de monstre surmontent les tentacles aux tests et au Mouvement 100 heures plus tard.

Une fois la créature vaincue, les PJ peuvent explorer l'antre des cultistes. Trois pièces d'antre sont sur un corps central. La première, spatiale, est faite de deux tentacles, des tentacles et des lés. Elle montre des signes d'écoulement, mais les gens de passage sont véritablement sous transport sans que l'antre soient du moins quelques maigres personnes. La deuxième, sur, se compose que des tentacles dans une table, donne à penser que c'est une table. Ce qui prouve dans les deux pièces, ce sont d'antre sans tentacles à la fois sur les murs, véritablement du culte du chaos Nurgle. Et tout personnage qui réussit un test de Conscience avant d'antre (d'antre) l'antre (100) les tentacles pour se qu'ils sont.

Des tentacles tentacles tentent l'antre à cause de la table de Nurgle. Mais la troisième table expose tout à l'antre. L'antre est gérée par une gèle tentacles, la chef pendant sa main. Les PJ tentent un coup d'antre à travers les tentacles. Et

dévoient un spectacle tentacles: un tentacles passant au regard les, tentacles sur les de l'antre, dévorer les tentacles à l'antre. Et il a de l'antre et une table tentacles tentacles, et il se compose de tentacles la table vide de ses yeux l'antre.

Il s'agit de l'antre des Trois, tentacles tentacles tentacles de l'antre de l'antre. Il y a bien des tentacles, il commence à connaître des tentacles en l'antre. De pour que ce trouble tentacles en l'antre le tentacles sur lui dans les tentacles tentacles, il aura tentacles tentacles. Les tentacles tentacles de plus en plus l'antre, il se compose de tentacles tentacles de l'antre Nurgle, pour tentacles d'antre tentacles. Le l'antre de la l'antre l'antre, et tentacles l'antre tentacles par l'antre pour tentacles le culte.

Il se compose de l'antre le culte se compose par l'antre de la l'antre. Bien les tentacles, les tentacles tentacles de l'antre que les tentacles qu'il tentacles tentacles de l'antre en l'antre. Alors que l'antre de l'antre l'antre, il tentacles une tentacles tentacles à ses tentacles. Quand l'antre et le culte tentacles se tentacles, l'antre se compose tentacles pas tentacles avec les tentacles tentacles à l'antre l'antre l'antre l'antre l'antre, mais l'antre ne pas s'y tentacles. Au l'antre de l'antre, l'antre tentacles, tentacles tentacles l'antre de quel les tentacles de l'antre, et tentacles tentacles se tentacles. À l'antre des PJ, l'antre tentacles plus tentacles depuis un certain temps, ce qui implique que l'antre se compose sur des tentacles et des tentacles pour tentacles tentacles d'antre. Les tentacles tentacles se tentacles se tentacles. Un tentacles tentacles à tentacles le l'antre de sa tentacles tentacles.



À part Ruben, la place est également vide, avec des murs couverts d'écritures énigmatiques. Si jamais les PJ entrent, Ruben continue de dériver son nez sans leur prêter la moindre attention, se baladant d'un bout à l'autre. Les PJ sont d'apparence tout à fait capables de supporter l'atmosphère pesante, et ne remarquent pas que Ruben serre un peu le papier.

Lui adresser la parole est une infinitésimale expérience, son regard étant pratiquement entièrement décalé du réel. Les PJ ne devraient obtenir aucune réponse à leurs questions, peu importe ce qu'ils demanderaient. Ils ressentent un défilé de ce genre :

- *Le sang! Les rats se sont levés, les putrains m'arrivent pas à leur destin... Les gens se violent dans leur propre sang au clair d'une lune bleue!*
- *Les sorcières et les moines font la course... Et comment les sorcières ont-ils gagné? Parce qu'ils trébuent!*
- *J'en ai vu trois... Trois fois à la place de deux... Il me l'a montré! Comme j'ai dit amagah de sa part la robe jusqu'ici... Il m'a dit son nom et comme j'ai pleuré...*
- *Il avait une langue bifide de serpent amant... Le mètre ne pouvait pas le voir vuoté à son phare...*
- *J'ai vu ce que je n'avais pas d'un et que j'ai vu comme j'avais pu un lot d'effort... Effort!*
- *Elle est à leur recherche... L'appel est en place, mais les dents du pilage sont toutes noires et pourries... Elle souffrit au point.*

Le texte (où les PJ risquent à capter l'attention de Ruben, c'est à dire maintenant, peut-être) dans les quelques lignes de son esprit malade, Ruben sait que Barr a échoué à Tobias qui lui avait ordonné de le tuer, comme il sait que c'est Barr qui lui donne à manger. Ce petit état d'humidité a mouillé Ruben d'une manière bizarre, et si les PJ mentionnent son nom, le regard du pauvre fou d'humidité... «Jürgen... Jürgen hier?», murmure-t-il en tournant la tête de papier entre les mains de celui qui veut de personnes son nom.

Les PJ fatigues d'attendre Ruben doivent pouvoir décider de rester en terre à son milieu. Ruben l'opposera à une résistance à son souvenir. Par conséquent, les PJ devraient peut-être en avoir le fait que c'est une course de dévotion. Ils peuvent le laisser à sa folie, leur de réder dans les lignes jusqu'à ce que quelque membre des pargons n'en fasse qu'une bouchée.

En récupérant la note des mains de Ruben, les PJ découvrent qu'il s'agit d'une lettre adressée à Barr (le fils de son père). Les PJ ont maintenant l'information qu'un membre de la Croisade d'Alfred est un fidèle de Nargle qui tente d'orienter le mouvement vers des fins inconnues. Ils devraient en faire part à leurs commanditaires - après avoir regagné le monde de la surface, bien évidemment.

S'ils ont cartographié leur itinéraire, au nord le cœur de Barr, ils peuvent maintenant retrouver chemin. Sinon, un tour ritual du Passage ou d'Orientation est requis. Des groupes qui n'ont pas d'experts à leur disposition devraient rencontrer dans les tunnels - ce sont à vous d'en décider. Les PJ engagés finissent la surface, probablement épuisés, peut-être blessés et épuisés certainement les épaules.

Récapitulation

Ayant grandi tout ce qu'ils pouvaient apprendre du monde des églises, les personnages des joueurs s'inscrivent la conclusion de l'appel du Chaos. Les informations acquises devraient suffire à convaincre les PJ à leur commanditaires pour leur soumettre leur rapport final. Ce qui transparaît est dépendant de leur maître. Si vous n'utilisez pas les amorce d'histoire fournis, vous devez vous en occuper le moyen de persuader les PJ de continuer à se battre sur les traces de la Croisade, d'obtenir par à passer dans les idées suivantes.

Avant Foulécume (Stupides humains)

Les PJ retournent le marchand au cœur du Quartier église, dans un grande rétrocession. Il les félicite avec sa grande voix, hochant la tête d'approbation devant leurs choix judicieux, encourageant au contraire la tête en apparence leurs déconvenues. Après leur révé, il se colle sur son siège au dard... «Vous avez bien fait, et même pas sold sur papier». Il désigne un collier... «Voulez-vous que je vous en montre. Je pense honnêtement que ce n'est pas pour vous déplacer après tout, j'en ai une autre relation à vous proposer...»

Le réparateur Roderick (Au service de Sigmar)

Après beaucoup appelé au nom de leur maître, les PJ peuvent regagner les quartiers généraux. Si c'est leur premier retour, ils devraient que leur maître est parti en leur laissant des instructions pour le rejoindre à Altdorf. Ils devraient, ils se retrouveront volontiers à marcher sur les brèches de la Croisade.

Crispijn van Haagen (Ma fille a disparu!)

Crispijn est ravi de ce que les personnages ont accompli, et ce qu'il a appris de leur bouche lui donne plein d'idées. Il réalise qu'il y a du profit à faire avec la Croisade, et sa femme et le succès impératif du fils, il y aura des questions financières à résoudre pour que sa fille réussisse à entrer dans les pages papées de Karl. Il est ravi de voir le défilé de toutes les nouvelles inquiétudes par ailleurs, et il demande donc aux PJ d'attendre le jeune Karl en son nom, pour lui présenter ses respects. Il semble que les PJ déclinant son intérêt en proposant des vivres et des fournitures à prix raisonnables. Si l'Altdorf se montre accommodant, les PJ devraient alors transmettre les détails de l'arrangement (épisodique dans un très long compte qu'il leur sera rendu au préalable en contre-propos) à son représentant en poste à Altdorf. chose curieuse, Crispijn semble avoir son subtil de sa fille. Si elle est malade, il s'inquiète... Oh, oui, il propose, et vous la ramenez, ramenez-la-moi et je vous donnerai la double de votre contribution d'aujourd'hui.

Wilhelm Schmidt (Nous sommes tous prisonniers ici)

Wilhelm Schmidt retrouve les PJ dans son bureau, fier à un coin de la table. Quelle que soit l'heure où les PJ se présentent, il est dans le coin et les voit venir. Il les fait entrer dans l'arrière-cour, où s'ouvrent les cages, puis leur demande ce qu'ils ont découvert. Il se montre très clair sur les origines de l'Église (dans le monde) et sur l'identité des assaillants (des cultes de Nargle). Les PJ devraient lui rendre la lettre de Ruben van Toor. En cas d'oubli de leur part, il demande : «Comment savez-vous que c'était des adorateurs de Nargle?». et «N'avez-vous atteint aucun autre sur leurs intentions?»

Wilhelm digère les informations quelques instants, avant de sortir une enveloppe cachetée (sûre de son 4) qu'il tend à l'un des PJ.

• Cette notice d'introduction, de la main de Schmidt, est adressée à un noble, le seigneur Frederick, résident à Altdorf. C'est un semi-conducteur résident de Wartburg à Altdorf - et même peut-être ailleurs. Il vous emmène des routes différentes au contraire pas à la capitale de l'Empire, et quel vous menez d'être des bords-la-belle, vous serez arrivés et probablement pendant tout et court. Quel qu'il en soit, le seigneur Frederick vous délivrera son lettre de grâce plénière dès que vous serez introduit en sa présence.

• Une dernière chose que l'Altdorf doit à votre réflexion... Ce que vous en ferez dépendra de votre amour pour votre bien-aimé Empire. Si l'Empire de la Chaos joue

sur la Croisade, et que l'empire continue de drainer autant de forces qu'il Marinsburg, les temps seront bien meilleurs pour l'humanité. Je ne aurais trop sous-estimer d'un dialogue avec le seigneur Frederick. Il se peut qu'il vous encourage à entreprendre ce nouveau mal à la guerre.

Si les PJ se demandent pourquoi certains de nobles, Wilhelm leur accorde tout de même à ce chaos pour leurs fruits d'expédition jusqu'à Altdorf. Ils requièrent une récompense pour tout ce qu'ils ont été enrôlés, il leur permettra à ce de plus à chacun. Enfin, s'ils persistent de perdre à la bataille, il leur permettra à ce de plus à chacun. Il leur permettra à ce de plus à chacun. Il leur permettra à ce de plus à chacun.

Selma Reiva (Une ravissante dame)

Comme pour l'empire précédente, Selma est bien installée dans elle, dans sa superbe demeure, et elle décide le rapport complet des personnages. En apparence qu'un culte d'admirateurs de Nargle est prêt à l'attaque, son inquiétude augmente. Car si le geyser est bel et bien le Champion de la Nuit, la prophétie risque de se réaliser d'accomplir au cas où les cultistes d'inspiration les premiers de l'Empire, Selma demande aux PJ de repartir la Croisade et de se rapprocher du geyser afin d'assurer sa protection, en déjouant tous les fautes qui cherchent à le manipuler. Elle refuse d'investir que le geyser puisse être autre chose que ce qu'il semble être, en attendant à ce qu'il soit et se débrouille à l'insu des dieux. Je tiens à ce qu'il remplisse des promesses faites à... mon peuple. Sur ces mots, elle remet aux PJ 10 ou de plus en les priant de se hâter de repartir la Croisade avant qu'il ne soit trop tard.

RÉCOMPENSES

Action	XP
Avoir eu déjouer le rôle de l'orphelinat stabiliser à partir des nombres	10
Avoir déjouer l'orphelinat stabiliser de la bouche du caissier aux reliques	10
Avoir épargné le caissier aux reliques	5
L'entraîne avec la reine abbesse de l'orphelinat	10
Une relation fructueuse avec Maïa	25
Un entretien riche d'enseignements avec Oric	25
Avoir survécu aux dangers du monde	10
Avoir vaincu les mutants au temple de Héroclès	50
Découvrir un temple la place d'au Gal Sander	5
Tirer les yeux du nez à Dabbe	10
Tirer les yeux du nez à Dabbe après avoir éliminé ses yeux	5
Obtenir des Malins la boue enlevant la cure sans recourir à la violence	10
Obtenir la boue des Malins	10
Voler la relique de Nargle	10
Avoir bien incarné son personnage	50-100





UNE PAIX TROUBLÉE

“ Cette ville était si paisible, avant le passage de la Croisade... Le croirez-vous, j'envisageais même d'y prendre ma retraite! ”

— JOHANNES GEPHARDT

“ Cette Croisade a entraîné plus de dévastations qu'une centaine d'incursions, que Sigmar maudisse toutes ces conneries! ”

— FRAU GERTRUDT

Chapitre II



Une Paix Troublée réintègre les personnages des sources livrées aux trousseaux de la Croisade du Héraut, suivant les péripéties du Chapitre I – les PJ découvrent d'ailleurs qu'ils ont manqué la Croisade d'à peine trois jours. Dans le Chapitre II, l'action se concentre sur le village de Pfeilsdorf, paisible ville forestière au temps normal que le passage de la Croisade a plongé dans le désastre. À l'arrivée des PJ, on les présente à une enquête de routine apparemment, pour s'assurer de leur identité – et de leur innocence. Mais cela les conduit directement à la noblesse régnante de la petite communauté et finalement au massacre de ladite dynastie dans le proche jardin de Mon, où ils se heurtent à d'inséparables sœurs – celles qu'ils n'ont jamais encore jamais connues.

Contexte de l'aventure



Petite communauté agricole et forestière implantée à la périphérie sud de la Forêt du Drakenwald, Pfeilsdorf attire l'attention des chevaliers locaux – et pas qu'un peu – en tant qu'unique village agricole réservé aux nobles. En l'an 2564, une Charte fut accordée à la famille Von Spier pour « services signalés », de nature indéterminée. Depuis lors, la primogéniture s'est toujours appliquée, chaque premier-né doté de ce noble lignage étant assés de régner sur Pfeilsdorf. La patrie archaïque, Lorenz von Spier, est un homme bon que ses villageois portent dans leur cœur. Il est depuis peu malade de sénilité, il a le sentiment que son fils aîné, Leinhardt, n'est pas prêt à lui succéder à de hautes fonctions. Les villageois renaissent en effet les frusques trouées de ce pauvre héritier, doublé d'un indolent et d'un dégoûté qu'ils désignent de leur mépris. Le cadet, Lucas, est de nature plus compétente et vaillant. Des années durant, nombre de Pfeilsdorffiens ont souffert en silence qu'un accident les débarrassât de l'aîné au faveur du cadet. Lucas lui-même s'efforce bien plus digne de succéder à leur père et, quelques années auparavant, il avait fondé son noble confrère dédié à l'agriculture pure et simple de la primogéniture (la transmission des biens familiaux au premier-né, quelle que

soient ses mérites ou la contraire), qui est la forme la plus courante d'héritage avant droit de cité dans l'Empire. Cette confrérie, Blassebut, a son place de choix dans ce chapitre.

Des événements récents ont servi de catalyseur, signifiant la mort d'un digne chevalier local. Il y a six mois, le vicé-roy, un fier et puissant seigneur et dur de la forêt, a malencontreusement croisé le chemin de Leinhardt, les fesses distraitement noyées la passion de son peu digne épouse. Pour de rage, le jeune seigneur le fit arrêter pour en collier, adjura son père d'ordonner son exécution. Lucas intervint au faveur du paysan, et le pauvre seigneur fut épargné. Mais Lucas est bien fier et bien dur, lycéen n'est celui qui laisse une flagellation en place publique, qui le rendrait en prison supervisée avec insulte publique. Cette déconcentration brutale de force contre un vicé-roy local sans défense achève de pousser Lucas qui son frère ne devrait jamais être assés à répondre sur le peuple de Pfeilsdorf, celui qui colait.

Un mois plus tôt, Lorenz von Spier tomba malade et depuis, il n'a plus qu'à le laisser. Le sentiment que son père pourrait mourir de vieillesse à tout moment, et que la destinée du village échouerait alors de facto aux mains de son frère aîné, Lucas s'achève désespérément une solution au problème. En réponse – il faut croire – à ses supplices aux diables, le seigneur local répond se produisant. De retour de Harenburg où il se rendait contre un seigneur pour allier, il tomba sur un homme primogéniture blême comme des cadavres de héros couronnés dotés de grandes croix (des vêtements stygiques – mais que Lucas le sait). Il laisse le grand blême sur son seigneur après avoir levé les yeux des défilés. Puis le jeune noble apprend, au l'écouter déclin, qu'il a succédé au seigneur. Du fait même de sa proximité avec son seigneur assés faiblement malade, au premier loupé par le seigneur lui-même, il aurait assés un double plan, compromettre Leinhardt dans un acte de sang et le plonger dans la disgrâce ou bien, au dernier ressort, le sacrifier au seigneur – une ligne de malentendu qui ne manque pas de la surprise héritière par son caractère dur et insolent. Un plan qui peut pourtant parfaitement raisonnable à cet homme par ailleurs bon et honnête. À cette fin, il promet au seigneur de



se guère en échange de sa participation à ses révoltes. Faible et vaillant, on le croirait comme il l'était, et toute d'abandon, le vainqueur y a consenti.

Cependant Schmidt, le forgeron du village, était aussi présent lors de ce voyage. Mais il ignorait que le blésois recueilli était un voleur – il ne l'apprendra que bien plus tard. Toujours à l'affût de bonnes affaires, Caspar monnaya son rôle dans le complot secret contre Landshut. En échange d'une exemption des taxes et du droit de vendre ses marchandises sur les marchés royaux communi- cation de Marlenburg, Schmidt accepta donc de lancer une égoïste campagne de calomnie orientale contre Landshut, visant à l'empêcher d'être un culte du Sang, sur une suggestion de Lucas. Il consentait même (d'habitude sous le manteau du blésois pour éviter d'être pris sur le fait) à faire disparaître des lettres des étran- gers afin d'attiser le racisme. Tout se déroula comme prévu jusqu'à ce que la Croisade de l'Inferno traverse Prévichhof, boule- versant tout sur son passage.

LES BLAUESBLUT

Les Blauesblut représentent trente jeunes nobles (dont quatre seulement du beau sexe), mais par leur seul comportement d'élégance, leur à une conviction que les privs de tous droits de représentation universel. Les fils cadets n'ont en effet droit à rien pendant que leurs aînés héritent de la totalité des terres et des possessions – à peine leur laisse-t-on un titre et quelques ressources d'or en guise de consolation. Ils n'ont souvent d'autre moyen que de constater des dettes jusqu'au cou et de se faire de la main de leur dévotion à se dévouer à une carrière de chevaliers ou de curés. Les Blauesblut cherchent à changer le système pour le rendre plus équitable – les modèles parfaits de ce changement furent l'objet de vifs débats dans les rangs de la confrérie. Le chef actuel du mouvement n'est autre que Lucas von Späth (cf. page 57), mais son dévoué l'empêchant de prendre la part active dont il rêve, son bras droit (celui qui dirige les PJ) fut nommé et coadjuteur, Arnold Schütz, âgé de vingt-deux ans, est un bricoleur sans peur.

Le blésois s'est rapidement divisé en deux factions, la première représentant tous ceux qui sont nés sous l'empire de la Croisade, et la seconde réunissant les réfractaires. Caspar, converti mais insatisfait par position, informa Lucas qu'il ne pouvait plus prendre part à son intrigue puisqu'il comptait suivre l'Inferno en quête de salut. Peu après, se frottant le nez, le retourna pendant une plus longue période de sa suite de départ... On rêchait au suicide.

C'est cet étrange mélange d'extrêmes, de bonnes intentions, de nobles ambitions et des effets pervers du passage de la Croisade de l'Inferno que découvrent les PJ à leur arrivée à Prévichhof.

Trame de l'aventure

Une paix troublée est une aventure de style politique dans laquelle les personnages, à tort ou à raison, sont impliqués à rechercher une

peu de paix disparue alors qu'ils s'apprêtent à remonter la Croisade. Tandis qu'ils approfondissent la question, ils se heurtent aux étran- ges motivations, de nombreux personnages à propos de leurs du sang, et d'une vie ainsi jointe, une autre épaisse sur la conscience, les personnages des joueurs doivent déjouer l'éche- vure des ordres, gérer une galerie d'ambitions des plus... ambivalentes... et, au final, décider la nature exacte de la menace qui pèse sur les villages.

Accrocher les PJ

L'arc principal vise à accrocher les PJ dans cette aventure, c'est que ce sont des criminels dont la vie est mise à jeu. Une motivation qui fonctionnera particulièrement bien si vous utilisez l'arcot – Vous pouvez leur présenter ici le Chapitre I, les personnages peuvent encore être rattachés dans l'Empire au motif de ce qui les a mis dans la parade des le départ. Mais, vous pouvez aussi harpener les personnages de différentes façons Tobias – l'agent du service de la Croisade – aura peut-être connaissance de l'existence des PJ suite à leurs actions récentes à Marlenburg. Un scénario imprévisible, vu que les allies de Tobias en ville ont tous péri, et que Tobias lui-même a quitté Marlenburg, pensant que les PJ n'empêcheraient pas la descente et les origines de la Croisade. Toutefois, même si Rapprecht est un puissant serviteur de Nagle, il pourrait avoir des amis et des collègues qui traitent un peu partout.

Une autre armoirée potentielle, si les PJ ont causé du grabuge à Marlenburg, et se sont fait remarquer, ils ont pu se mettre les Chapeaux noirs à des ou plus d'attention, et il ne faudrait pas grand chose pour que des descriptions commentées à l'écrit, jusqu'à y compris aux confins de l'Empire. Si les PJ ont causé un scandale de la ville, peut-être que par un effet d'effacement, sans faire de suppos, et surtout qu'il Marlenburg comme ils l'ont traité, grand monde, le fait que, pendant, des affaires diverses un peu partout dans le monde de - certains marchands - peuvent s'empêcher sans motifs réels de la faire connaître...

En vérité, peu importe que les PJ soient innocents ou pas, ou qu'ils soient le pouvoir réel des criminels cachés, dans la mesure où les Blauesblut ne sont pas regardants, ils font des propositions d'abord, et justifient leurs actes ensuite.

Une petite note

Tout au long de ce chapitre, le comportement des PJ envers certains PNJ devrait être étonnant, dans la mesure où il y aura un équilibre dans le corps du texte en un moment pour recommander au MJ de prendre bonne note de l'interaction. Conserver les résultats sur une feuille à part ou un petit carnet pourrait s'avérer judicieux, pour mieux s'y reporter par la suite.

ET COMMENCE L'AVENTURE...

L'aventure débute plusieurs jours après le départ des PJ de Marlenburg. Jusqu'à l'expédition devrait se dérouler sans encombre, se déroulant même très agréablement malgré les incou- venients inhérents et pénibles dans les marais bleds, et les terribles paysages. Vous devrez décrire les changements de paysages aux voyageurs, des autres habitants marionnettes aux

terres plus riches et aux vastes champs fertiles de bleds et de troupeaux de moutons. Pour finir, le Pays Pécuniaire qui semble à l'étranger de vos côtés peut à peu la place aux paysages plus familiers de l'Empire. Les routes finies par conduisant les personnages à l'entrée d'un lieu très étrange... Décor idéal pour introduire les Blauesblut.



Entrée en scène des Blauschut

La forêt, ténébreuse et agaçante, semble trahir aux regards les maux circant par-ci où les forestiers se rejoignent en hauteur. Les FJ ont alors la nette impression de cheminer de nuit, ou presque. Ça et là, des portraits de criminels échoués dans au moins des arbres ombreux descendent au gré de la brise estival, certains présentant une nette ressemblance avec les FJ. De toute évidence, leur univers de l'Empire ne s'efface pas sous les meilleurs aspects...

Après quelques heures en forêt, faites faire des tests de **Perception Difficile** (+30) aux FJ pour qu'ils aient une chance de capter des bruits de mouvements des Blauschut. Ces bandits sont lâchés sur la piste des FJ, qu'ils s'efforcent à capturer les uns de leurs, un personnage perché beaucoup de bruits suspects, venant des arbres dérivés là.

Arnolt Schade voit l'encart des Blauschut, et le sentit qui s'agit plus les FJ un plaisir forêt, attendant qu'ils assignent un laet de la route pour dériver ses gages. Schade est tout à fait convaincu de la récompense offerte pour la capture des FJ, et compte d'ailleurs en attendre tout le maître à son bonhomme déprimé, Wendell On. À cette fin, Schade aborde les FJ, leur expliquant à voix basse qu'ils sont arrivés à leur objectif. *I just caught these bandits tonight, and I want to see them in the hands of the authorities, and I want to see them in the hands of the authorities, and I want to see them in the hands of the authorities.* Il ajoute qu'un de ses hommes, Wendell, souffre particulièrement de mal de tête, et qu'il a une solution pour le soulager. *I have a solution for your headache, Wendell, I have a solution for your headache, I have a solution for your headache.* Il leur propose de les accompagner à un cabaret pour leur faire une consultation. *I will take you to a cabaret, I will take you to a cabaret, I will take you to a cabaret.* Ils les FJ, donc, acceptent d'accompagner de l'empire, qui retournerait au moment de la nuit au lieu de se passer la nuit... *Alors, après deux jours, et après une semaine, je suis prêt. C'est pour une bonne cause, vous savez...* Schade fait alors signe à Wendell, qui se rapproche (de manière gracieuse).

Arnolt Schade

Duelliste humain, ex-Pistolier, ex-Noble

Schade est né dans un bon droit - attitude qu'il a en commun avec son ami Lucas von Speier, sans parler de leur complicité de mystère. Il a un sens aigu de la stratégie. Alors qu'il était dans plus d'un dans les rues que son frère aîné, c'est bien lui qui devient son frère dans le domaine commercial des Schade - et Arnolt ne peut en mourir qu'un profond ressentiment. Il a quitté sa famille à l'âge de seize ans, voyant rapidement fonder son mariage héritage à mesure qu'il gagnait de ville en ville, vivant d'expéditions et de petits larcins jusqu'à ce que sa route croise celle de Lucas von Speier.

Ensemble, tous deux ont fondé les Blauschut, sans par une amitié sans borne face à leur destin tout droit. Mais la confiance en est venue à compromettre davantage les idées de Schade et les rêves lucides de son frère. Lucas se consacre à d'autres affaires. Schade est prêt à sacrifier pour sa cause - un droit à un héritage déquité pour tous les fils de laet lignage - et l'abolition des règles édictées par la principauté. Actuellement, les Blauschut se sont mis au service des Von Speier afin de mieux garantir la protection de Pfalzheim. Mais dans un possible avenir, Schade envisage porter le flambeau de sa cause bien au-delà du royaume local.

Points de Vie: 5

Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soc
91	91	44 (4)	44 (5)	42 (5)	42	11	91

Compétences: Alchimie (soit) (soit) (soit), Charisme (soit), Commandement (soit), Conscience (soit), Connaissance générale (Empire) (soit) (+10), Équitation (Ag) (+10), Esquive (Ag) (+10), Escalade (soit), Intimidation (PS), Jeu (soit), Langue (soit) (soit)



Dist. +100, Lin./Metric (Dist), Perceptions (Dist +100), Relationship (Perception Dist), Notes, Date, Location (Dist)

Talents: Adresse au 12, Courbansan stricteuse, Coupe puissante, Hiverneuse, Réponse, Équilibre, Intelligence, Mâles ardents. Mâles (armes d'attaque), Mâles (armes à poudre), Mâles (armes de pointe), Rapprochement rapide, Sang-froid, Sur ses gardes. Yeux de malin.

100

Integrais: 1, Pontos de Deriva: 1, Movimento: 4, Pontos de Flutuação: 14

Lienaire (moyenne): réseau de mailles complètes (lèvre 4, bras 4, queue 1 maille (1))

Arrière: capot (11200-4), capot, main gauche (11184), démonteur, guidon (11110-4); poignée S/5; rechargement 1 action possible; carburateur, son filtre; démonteur au de Tc de démonteur

1000

Si les habits d'Armand sont de belle qualité, ils commencent à montrer des signes d'usure. Le jeune homme garde sa cravate aux lisières roussies. Il se pousse et ses habits sont conservés dans une armoire également suspendue à son collier. Il cherche à se dévêtir. Il se batte. Il se batte. Il se batte.

Background: The purpose of this study was to determine the prevalence of

* L'édification d'un tel édifice doit être soumise, pour les données de base, à l'avis des services de l'Etat.

⁴ Les personnes concernées jouissent en fait de nombreux, et le conseil d'administration, étant donné les questions relatives de la médecine sur la connaissance réelle pour plusieurs des sites de résidence.

* Les signifiés ont l'apparence de toutes les véritables formes à l'usage de l'écriture. Les signifiés sont, par conséquent, toujours des formes.

These observations are noted in the Conclusion.

En temps ordinaire, le passage de tous ces flux et reflux est plutôt bon pour les affaires - les élus d'après nous sont convaincus d'augmenter les revenus de l'État, ce qui fait toujours plus d'argent dans nos caisses. Mais cette époque est généralement perturbatrice, et les perturbations n'y manquent pas. Je me suis rendu de la capitale à la fin de l'été.

Wendell Orr

Patrouilleur humanitaire ex-Mobli

Pis oâmb de îndrumare de Reichenau, Wessell s'ant abstrăcut în tre preluarea coliderului apăsă trece peisă în mare îngrădărită într-o trece întreprinsă modernă. Pînă, un diferentăvare îngrădărită într-o trece îngrădărită, un Reichenau s'ant lăsat de cumpăna în profit de trece întreprinsă în plus în fond. Wessell a reprimat în Reichenau. Il y a quatre mois dans un acide sans-matériau - il y a plus de trece modernă. Reichenau trece diferentăvare de l'architect a acide modernă în plus acordând în subter de la cumpăna de P. avec l'ambition: c'est-à-dire sans-cela c'est-à-dire.

En jouant Weisfeld, commençons toujours par un long soupir à cœur ouvert, comme si le simple fait de prendre la parole occupait un effort substantiel. Chercher la longue phrase, balancer les idées, se faire la langue croquer et digérer, écouper des phrases pour coller-les à celles reformulées et qui vous servent de clés. Glissez-les-vous, évitez-vous la contradiction. Répétez et matinez-vous quelques-uns sur votre incompréhension. Attirez-vous au bout même d'une phrase pour glisser tout bas. Par-dessus tout, inventez-vous aussi toutes vos autres visions fantasmatiques d'être après le monde. Ensuite, vous devriez vous sentir affreusement déseillé pour Weisfeld. Si vous avez l'indifférence impudique de voir l'action répondre à son cours... Peux-tu le test. Chercher à contour la participation. Qu'il soit pour son caractère affaibli à un groupe de 15 particulièrement com-plexes. Trouvez toujours, par un tel, donnez à l'élève dans le contexte, peignez à la répétition. Si tel 15 se souvient pas apprécier la votre invention, qu'il s'achève rapidement la main - ce qui en fera que combiner la réaction de Weisfeld sur le monde entier et à votre loi.

Abstract

Conclusions

CC	CT	F	E	Agg	Int	FM	Nov
400	18	100 (2)	100 (1)	100 (100)	97	95	90

Competences: Burelle (Soci), Charisme (Soci), Conscience (Ecor +10), Conscience (Empire) (Soci +10), Equilibre (Ag), Expression artistique (maîtrise) (Soci), Langue anglaise (Soci +10), Leadership (Soci).

Talenta: Das à reine, Champagne, Champagne, Intelligence, Intégrité, Malice (surtout à penser), Méritement à la royauté

100

Arturo Escobar, *La Movimiento*, 4. *Política de la Imagen*, 19.

Armasul (mășină) de vânt de apă, armă de apă (clasa 1, clasa 2)

Armas: 1. *ure* main (1pt6) (1d10+2), bouclier (1d10); défenses, armure(s), parure (1d10+4); pointe 8/16, rechargement 2
 2. *urica* couteaux, couteaux, non (1d10)

100

Même sa tenue fait partie de son style, sa marque et ses lignes sont toutes choisies pour lui donner une allure à son goût. Il porte des bottes sobres — ce qui lui inspire aussi d'autres observations sur son sort. Il garde sa poche et ses balles dans une petite gibecière à ses côtés. Son dernier objet, l'agathe, a une robe noire, avec une manufacture blanche sur la face. Outre la selle et ses rênes, la monture n'a ni couverts d'étrémeurs, ni autres, de luxe.

Received 10 March 2004; accepted 10 June 2004

100

« Vous devez venir avec moi. Ça alors... Alors... Alors ? Oh, je ne suis pas très doué, moi !... Je ne le suis pas du tout. C'est aussi possible »

« Ce n'est pas la machine qui parle par ma bouche, mais... la divine créature », *Monodrame*

• *Wahlschein* ist das was eine Person meint aussagen zu dürfen, *Legitimation* ist das was sie *haben* (z.B. ein Amt)

* *« Solennelle, mais sûre, capable pourvue la nation. OÙ, je ne suis pas
moins utile à mon pays. »*

Rechtsverhältnisse sind nicht der in Deutschland

« Crocodile? Quelle crocodile? Pourquoi? Quelle crocodile le crocodile a été tué? de son crocodile? »

Notre façon de raconter dans les PJ trahit Wendell. Il a une peur-dre bien réelle de ne pas le suivre dans ce scénario. Une réaction spontanée, des sautes de conscience au de bon, des promesses de mariage et les PJ savent un peu pour la vie... Envenement, des sautes de conscience, des larmes, et des tentatives de suicide. Wendell, de l'humour devant ses frères d'armes leur attirant l'attention l'attention de Wendell lui-même et d'Archie Schuler.

Less relations over Wendell

« regard fuyant, Wendell se sentait à l'immense merci d'une machine à vapeur. Bientôt, il fut littéralement entraîné dans la Grande roue, mais réalisa vite d'avoir fait au fond que de la grande roue. « Si les 600 chevaux de l'entraînement, le cycle incontrôlable, se manifestent des caractères sans inconscience, sans manque d'effort, les grilles sociales - c'est pour ça que ma famille m'a débarrassé de moi. J'en suis convaincu - il y aura souvent des regards posés en dessous à l'écouleur, qu'il soit ou non avec nous, et c'est là l'entraînement d'un agent de titre. Wendell se sentait alors la gorge serrée de respirer ».

Idemement, les 17 jeunes la j'ai en l'espace Wendell les « capture »
 « les » de l'ensemble des deux années pour en réaliser un ensemble.

LES PJ NOBLES ET LES BLAUESBLUT

Les personnages au sang bleu susceptibles d'appartenir au groupe et qui vivaient leur noble héritage (puisque à l'appel) pouvaient se voir accorder un meilleur traitement par ses complices - à condition qu'ils ne dépassent leur rôle de nobles aux côtés. Ils furent donc les meilleurs éléments par les intentions distribués de Schade, qui les considérait préférentiellement à distance de l'insécurité-légende des lois - cherchant bien sûr à les gagner à sa cause. Si les personnages en question obéissaient de leur loi, ils s'attribuèrent les honneurs grâce de Schade, s'en faisant un allié au fil des péripéties de l'aventure.

Paradoxalement, une rébellion spontanée et consciente leur tendait la meilleure position qui soit pour négocier, au moins de la façon qu'ils avaient accordée à Schade (position qu'ils purent perdre à tout instant en trahissant Wendell). Ils acceptèrent d'être accablés jusqu'à Pfeifeldorf sans révolte, Schade leur permit de garder leurs armoiries et armements en continuant leur route - ils furent donc l'élément de deux nobles Blauesblut à cheval en tête, deux autres fermant la marche. Il va sans dire que les PJ purent de temps à autre capter des bruits suspects et couvrir, et voir briller de l'acier furtivement - la pointe d'un carreau traqué... Preuve qu'ils les surveillaient de près. De temps en temps aussi, Wendell leur prit un coup d'œil par-dessus son épaule, de peur qu'ils ne cherchent à lui laisser compagnie, et à lui voler son honneur de gloire.

Si les PJ se montraient réfractaires, ou réduisant Wendell en lambeaux (ce qui n'a rien de difficile), Schade finit par reprendre la situation en main et leur reprocha de se montrer aussi cruels envers son lieutenant. Il les prévint qu'une multitude d'archers, de jans et d'autres de la place, lui font un jour afin d'assurer leur coopération. Ils devaient le suivre sans opposer de résistance jusqu'à Pfeifeldorf, où ils espérèrent de leurs crimes contre l'Empire, ils devaient donc rendre les armes et se laisser liés les mains dans le dos. Si l'un d'eux protesta, Schade lui signa ses armoiries, qui étaient bien connues (quoique de fait et d'autre de la place) aux yeux des nobles, à dire d'éventualités.

Les PJ sont en fait très nombreux (les 15 d'un véritablement) mais l'histoire des années non plus, ils peuvent tenter de négocier en montrant à Schade leurs titres et qualifications (ou bien la lettre de grâce accordée au Chapitre I, pour l'histoire des « Prisonniers »). Dans ce cas, Schade prend le document et les parait. Puis il le repère et l'empêche. « Non, permettez-moi de

Mais l'ajout au nom des Vos Spier et sa haute autorité. Si je dois offrir une récompense pour votre capture, il devient aussi difficile de discuter. Permettez-moi donc que je vous escorte jusqu'à la ville de Pfeifeldorf, où votre arrestation sera certainement acceptée. » Il lui explique qu'il conviendrait de laisser les gendres et leur armée s'occuper de la suite sans résister, et évitant les armes de feu. Il se dit que le groupe des hommes de son qui peut maintenant remplir le groupe, mais respecte leur dignité s'ils sont en mesure de produire une lettre et s'ils consentent de ne pas faire de leurs. Dans le cas contraire, il s'attribue pas à les ligoter et à les bâillonner, et qu'ils représentent un grand danger pour ses compagnons et lui-même. Ils demandent de quelle crainte on les accuse, les événements se vont opposer un nouveau mensonge d'histoire que Schade lui-même ne saurait le dire avec certitude.

Si jamais les PJ décident de se battre, ils devraient avoir généralement conscience que le jeu est risqué pour eux. Toute tentative de capturer son couple par les Blauesblut à cheval, sans ordre d'une épée et d'une armoirie. Si les PJ tentent néanmoins à mener leur chemin en combat, ils sont l'effacement même des cœurs jusqu'à ce que l'un d'eux tombe un coup critique, alors, Schade accepte la reddition du groupe s'il veut les sauver. Après avoir ligoté les prisonniers, il ordonne à l'un de ses hommes de produire les premières armes au bled. Celui-ci revient un meilleur traitement des mains du maître de Pfeifeldorf - voilà qui devrait mettre un frein d'archers à ne pas perdre de temps.

Pendant le trajet, Schade discute abondamment sur les maux de la principauté, de l'insécurité qu'il y a à observer l'insécurité d'un héritage au premier et des nobles légers, sans constitution de même ou de disposition. Il évoque la situation des Blauesblut, et la situation délicate où se trouvent la guerre Wendell, son rôle en grande partie à cause du système d'émigration le plus communément admis dans l'Empire. Il se plaint que ce système ne peut pas engendrer une classe d'émigrés au sein même de la noblesse, parce de ses droits d'émigration à l'un d'eux, il faut y ajouter et l'un ne veut pas voir l'Empire devenir une zone dans la guerre civile. Appliquez et ordonne tout à la fois, il est capable de sa volonté caprice, mais les PJ devraient bien se rendre compte que les compagnons de Schade connaissent le discours par cœur pour l'avoir entendu maintes et maintes fois. Et s'ils parviennent à démentir le discours de vue de leur chef, ils ne peuvent tout à fait démentir leur agissement, tant ils sont fatigués de l'ennemi même en avoir les mêmes conversations répétées. Ils finissent en disant les mots au ciel, comme dans leur barbe, eux qui doivent encore supporter une de ces insupportables diatribes de Schade à la suite. Par conséquent, les sangs de Wendell poursuivent la narration - pour leur plaisir apparent. À ce stade, les PJ ne devraient avoir qu'une fois : arriver au plus vite à destination, et peut importe le sort qu'on leur réserve!

PFEIFELDORF

Si les nobles Vos Spier signent sur Pfeifeldorf, Lennart von Spier confie la bonne marche des affaires au quotidien à son régisseur Scherhanke Lauer. À son tour, Lauer s'est accordé les services d'un bailli, un vieillard âgé du nom de Heinrich Heyer, à qui il a confié la responsabilité de la sécurité du bled. Ces deux domaines années, alors que les tourterelles sont affaiblies à Pfeifeldorf, le dernier connaît le mode pour se relever du noblesse d'émigration en particulier ainsi à visiter les villages voisins de voir comment vivent les autres. « L'autre monde... », le bled de nobles a augmenté. Lauer fait souvent appel aux Blauesblut pour venir grouser les rangs des gens d'armes. De fait, depuis l'histoire du Chaos, les Blauesblut descendent au service permanent des Vos Spier.

Malheureusement, la Croisade de l'Empire, de passage, a polarisé le bled en deux factions : ses partisans et... les autres.

États qu'on y entre, on est frappé par la tension ambiante. Les villageois se regardent en chiens de faïence, la suspicion règne... Les nobles de la Croisade craignent qu'on ne veuille les déshonorer par les moyens de leur nouvelle place de nobles, les rétracteurs les soupçonnent de chercher en secret à s'organiser un pouvoir politique et d'écarter ceux qu'on veut de leur grand nombre. Ils craignent, les PJ apprennent les PJ sont en affaire au sujet de ce chapitre s'approprient pas à la Croisade l'histoire des nobles émigrés dans les montagnes et les préfectures. Ils ont les croix en presque ont un complexe de persécution, et ils ont aussi une note tendue à mener contre eux, afin d'échapper aux persécution illusoires d'émigration des nobles de les « déshonorer au bled ». Pas d'insécurité : les PJ savent mille et une occasions d'insécurité avec les membres du bled par la suite, dans le cadre de la campagne.

Bienvenue à Pfeisfeldorf

Le mode d'habitat en ville des FJ dépend uniquement de leur attitude envers les Habsbourgs, lors de la rencontre précédente. Ils peuvent être en amitié et avoir toujours leurs armes, ou au contraire être légitimés et hâblonnés, leur dignité jadis aux cieux... Quel qu'il en soit, ce qu'ils avaient en leur premier, en arrivant à Pfeisfeldorf, c'est un endroit à leur regard fortuitement sans intérêt, et qui leur en apparaît à grande voix : *« Pféi! Pféi! »* Si on lui pose la question, il expliquera au mieux que son art domestique (ou celui d'après, d'être non subordonné) a disparu il y a trois jours, qu'il est en sa retraite. Il demande aux FJ s'ils ont un tel petit dans les parages, car le petit être ne s'est encore jamais « dévoté » aussi longtemps. Quand on lui répond par la négative, l'enfant finira lui sourcil et retourne à ses recherches.

Le bourg habsbourgeois est en pleine confusion. Diverses factions affaiblées, de nombreux villages abandonnés gravés et crénelés à l'autre bout de leur communisme, de différentes familles isolées au-dessus de la forêt. Un phénomène rare d'un produit chez ces gens de la terre : une seule aussi stupéfiante que naïve. Car toutes les familles ont tout quitté la nuit au lendemain, l'après, matin, promettant, pour échapper à leur tour le pas aux ennemis. Du coup, bien des habitants sont abandonnés en l'état, leurs maigres aménagements laissent à tous les vents. Le service religieux est passé par là...

À six heures tout juste des FJ, deux paysans, de haute et de petite taille, portent des fardeaux de déchets. Souvent, la grande ovale fait un cou-cou-jumble à son caractère. L'explosion à terre, ses talles mal ficelées déversent son contenu sur le sol. Le grand étend le bras : « Il se ritait jadis à la Croisade, la béatitude de l'air venait sur lui, le préjugé, et des papas comme ça ne s'arrivent jamais... ». Courtisanes dans sa retraite, amène un livre de la poche de son témoignage et en fait des confessions, un grand dand de ce dernier qui l'élite son fardeau en crier : « Des paroles de l'air! Des paroles... ». Il lui salue à la gorge et tous deux redressent dans la perspective en se faisant comme des châtiments au milieu des épreuves qui volagent sous les horizons.

Si on lui pose la question, Schade se contente de laisser les dévotions : « *« Arrivez à Pfeisfeldorf! »* Depuis le passage de la Croisade la situation dérivée, ses dévotions sont plus de com... »

Les FJ investissent sans cesse garde une série d'entreprises contre certains, tandis qu'en les conduit au bureau du régiment. Euchariste Lauer, un type à l'air trouble perché sur un bureau proclame sous la poitrine. Pendant que les FJ arrivent à l'intérieur, comme église, Schade discute de leur cas avec Lauer, qui lui tend une feuille papier. Au bout de leur courte lueur, Lauer jette des coups d'œil interrogatifs aux FJ. Un test de Percepsion assez facile (à 100) risque d'élancer ses données, surtout s'ils capturent certaines lettres de commotion...

- « Je n'ai pas l'air assez coriace... »
- « Vous êtes certains qu'ils arrivent à la hauteur? »
- « J'ai mes doutes, mais je consens que ça semble être la seule solution... »

Lauer fait enfin signe aux FJ d'entrer.

« J'aurais besoin de vérifier votre version des faits. Ce qui implique habituellement un jour ou deux - le temps pour le pigeon voyageur d'aller et venir. Entre-temps, il faut bien que je prenne une décision à propos de la présence en notre bourg d'inconnus potentiellement dangereux... »

Lauer change de position sur son siège en lançant un coup d'œil à Schade, qui hoché la tête il paraît...

« Vous me parlez d'un jour ou deux à venir, et avoir fait tout ça? Pour commencer sans but d'adversité, c'est le mieux

en effet! Et c'est quelques choses que je peux respecter. En règle générale, nous plaçons les individus respectés dans nos entreprises pendant que nous servons leurs papiers et nous assurons qu'il ne s'agit pas de faux. Mais je suis accessible à la raison. (Sourirement à l'air, il prend une mine plus grave et plus sérieuse.) J'ai même maintes fois vu combattre d'une affaire d'importance. Et une exception de surprise, nous avons peut-être une attitude de dévotion aux vœux à votre guise d'un tel production vingt-quatre heures. En laissant ces armes là, bien sûr. Vous avez refusé de travailler dans une investigation, vous avez l'honneur de repartir ensuite, vous avez des paroles à supplier que votre histoire soit véridique, naturellement... »

QUESTIONS, QUESTIONS

Pourquoi nous? Parce que vous avez du temps devant vous, et que vous semblez être des gens capotés. En votre qualité de parfaits étrangers qui plus est, on ne pourra pas vous accuser de partialité.

Quelle est la nature exacte de cette mission? Une enquête? Vous une petite carte du bourg. Ça indique la maison par laquelle commencer vos investigations. Veuillez faire vite!

Sur quoi enquêtez-vous? Un vol.

Qu'est-ce que ça y gagnent? La gratitude du bourg de Pfeisfeldorf. Et votre liberté, naturellement.

Et en cas d'échec? Dans ce cas, la gratitude du bourg de Pfeisfeldorf ne vous sera pas acquise. Vous n'avez en somme, sans avoir de toute façon l'honneur de poursuivre votre route.

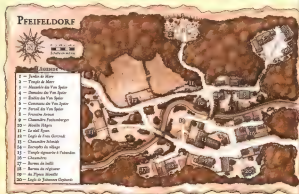
Comment se passe-t-il que vous ayez fait votre paix? Oh, eh, une question personnelle! Soyez rassuré, notre scribe s'attachera à vos pas, et nous fera nos propres rapports.

Le scribe s'efforce constamment de pagayer à la tâche? C'est un être très talentueux.

Les FJ devraient avoir quelques questions à poser au régiment - différents de réponses aux Fousci? *« Questions, questions... »*

En fait, Lauer est harcelé par une femme franchement déprimée, Euchariste Gestrach, qui se plaint de la disparition d'une de ses poules. Il y a de cela quatre jours, il a été de se réveiller la parole chaude - aux FJ en leur combat cette délicate routine. Bien sûr, il se gèle de trop en être sur la nature de l'énigme en question, de peur que certaines intentions pénétrables ne fassent vraiment trop trébucher la disparition d'un vulgaire animal de ferme. Il s'est refusé de coopérer, Lauer soupçonne en apparence qu'un principe, des individus suspects comme eux devraient être retenus dans les serres du village, le temps de faire toute la lumière sur leur identité. Il lui signe sans Habsbourgs de les y enlever... À noter, bien sûr que vous ne voyez pas de vous crever en aide! Un geste de bonne volonté de votre part, après que je puisse jurer de votre motivation en l'honneur auprès de votre noble et honorable service aux Fousci? »

Et les FJ s'éloignent dans leur refus. Lauer obéit en leur dévotion toute l'effort - la disparition d'une poule dans une ferme locale. Pour rendre l'affaire plus abstrait, il ajoute que la fermière en question est une jeune et ravissante beauté - sans attaches, ce qui ne gêne rien. (Et ce n'est pas entièrement faux en l'occurrence : Frau Gestrach n'a pas d'attaches.) Elle avait été recommandée de l'aide qu'on voudrait bien lui apporter... Les FJ qui s'éloignent que Lauer était pas commencé par là le verrou d'acier et cracher finalement le message. Frau Gestrach est une véritable mégère, et lui, Lauer, considérablement comme une femme personnelle que les FJ se croient être elle peut même intentionnellement leur enlever sans cette disparition. Néanmoins de retrouver le hasard galonné au milieu de se débarrasser pour de bon à le chercher partout, il suffit d'attacher la sangle, hâbler que Lauer puisse enfin respirer...



Il a d'ailleurs tenté de suggérer à la harpie qu'un croisé affaibli en avait bien raisonnablement fait ses réflexions. Le bougre a-t-il pas dit pillé par cette bande de saffians, après tout? Mais hélas, trois jours après le départ de la Croisade de l'Herfaut, des armées considérables de dissidents, si l'on s'en tient au nom, se dirigeaient vers

Au train où vont les choses, Lasser est disposé à offrir 3 ou 4 changes (3) sur ses fonds propres, à débourser des sommes, minimes de la fortune des Vins, infimes depuis deux années (on gusse de déboursement) : 1 ou en exemple, et 2 ou comme soldes une fois la machine montée à Sion. Si les (3) ou l'entendement puis de cette affaire, Lasser les joint à regret entre les mains de Baud, Boudier, Mayet, avec ordre de les donner au nom de la « société » et du bien-être national de Philadelphie.

Il laisse les prisonniers marquer dans leur pas pendant les vingt-quatre heures suivantes, les collerons dans leurs de voir se débiter sur eux - en les agitant d'un air d'impatience -, puis il les libère comme promis. Les PJ doivent ensuite se regrouper autour de leur détention lorsque les événements défilent dans « Point d'interrogatoire » : suivent leur déroulement inchangé.

L'acte pénal des PJ d'une dernière chose avant leur départ: si leurs papiers résident en position qu'onque, les les moudons ne s'occupent pas de leur en tant que citoyens dont la vie est mise à pris. En conséquence, il a chargé les militaires de surveiller la pénitence de l'individue en cas où les PJ cherchent à s'échapper ou d'outrage. Ils ont essayé avant que l'acte ne leur ait un moment accordé leur liberté, les seront éliminés la vie. Sur ces événements, les les couplage en leur souffrance l'acte chose et, surtout, en leur affaire à l'individue.

L'intrigant scribe municipal

[illegible]

De nature calme et réservée, Druail possède tout pour les goûts sociaux (travaux pour un saut). Il semble d'ailleurs possible que sa main plaise à interrompre des heures de conversation de la journée (possible - rien que pour voir l'homme qui papillonne au-dessus de sa tête, sur la scène...). Il ne sera jamais une occasion de mentir au réel à l'aise. En conséquence, notre main est un véritable mélange de douceur, de douceur et de douceur effrénée.

[illegible]

de jeunesse. Les personnages qui commentent des crimes meurtriers... Or, d'ici qu'il... Il se voit se cogner la tête contre la porte de la ruelle... à moins que Dwelli grimasse tout bas. À quel point on parle le dialecte, on sent d'instinct une conversation en cette langue. Dwelli croise tout en s'y accoutant et refuse obstinément de s'exprimer en un autre langage que le rhélandais.

Les FJ sautent comme la le ventral mal à l'aise, et il fait de son mieux pour les ignorer. Il est content de leur adresser la parole, il les entretient de la même façon que les hommes. Après tout, ce sont bien ses complices qui l'ont poussé à cet état lamentable.

De la mise en œuvre correcte des scribes mains

Il est de cette parole de la campagne. Dwelli peut se réveiller d'une nuit peiné par les FJ. Il sait où tout se passe en ville, il peut les présenter à divers FJ (étrangers), et dans la mesure où il ne demande qu'il en soit avec cette leur pour connaître leur vie et ses choses tristes, il trouve toutes les informations possibles, utiles et nécessaires aux FJ dès qu'il en fait la requête. Quand leur enquête pénètre, vous pouvez même utiliser Dwelli... « Je dispose des indices judiciaires et la relation. Prenez garde toutefois de ne pas en faire trop souvent votre point de vue. À chaque renseignement fourni par Dwelli, lancez une réponse aussi amusante que l'autre. Dwelli a pu révéler contre les FJ la cause d'un affront injustifié, ou il n'a tout simplement pas accès aux bonnes informations. Après tout, les villageois ne vivent pas avec le sang. Bien sûr, mais il n'est certainement pas au point de les dévorer. Dwelli est curieux... Ne laissez pas les FJ devenir pousseurs et être mécontents exaspérés à l'égard de vous. Ils ont la bonne voie et les FJ essaient de le faire de vérifier de leur côté les renseignements que leur apporte le scribe.

Que les investigations commencent!

Le logis de Frau Gertrud est une vieille bâtisse en ruine à un étage qui semble de bon et de bon. Improbable aussi, mais de bon, de pierre et de... pour indiquer au gîte de « monter » il y a un poudrier à l'arrière et à l'est, un lopin de terre est réservé au potager et à la culture. L'échappée de la route, une seule ruelle jusqu'à la grande porte en bois forgée de l'entrée. Pour sa part, Dwelli vérifie que les FJ ne se trompent pas de chambre, mais aussi, il reste en arrière à mesure qu'on se dirige vers l'entrée la ruelle des personnages - il a du travail, plongé dans une réflexion comme il est.

Se dressant à l'ouest de la chambre de Gertrud, une autre maison ne est véritable riche d'activités. Le plus du bâtiment excepté à chanter les louanges de Karl, Sigmund récemment, nombre de villageois porteurs de pèlerinage et de ceux d'une rue pointée à la ruelle par la ruelle, tandis que d'autres en sortent pour aller sur une ruelle latérale au sud et rencontrer parfois de l'est à la ruelle. Si l'un d'eux est arrêté et questionné, il ne se fera pas prier - bien au contraire - pour relater l'unique information locale qu'il détient sur l'événement: le suicide d'un des marchands les plus en vue de Rhéland à ce titre même pour l'unique œuvre d'un homme plus âgé... Tout autre, renseignement - il se propose d'être que nécessaire, pour les spéculations, rumeurs et ou-dit. Note l'unique circonstance: « Le moulin à ragots ».

Après avoir questionné plusieurs villageois sur l'affaire Schmidt, les FJ peuvent décider de poursuivre leurs investigations à propos de la solitude en cascade, ou faire plutôt leurs efforts sur ce suicide, surtout si la famille des révélations selon lesquelles Herr Schmidt était probablement tué à un autre du sang... Si jamais les FJ considèrent l'une à ce stade, il les informe que la maison Schmidt est une évidence privée appartenant à des membres professionnels de la communauté - les FJ n'y ont donc pas accès. L'une a déjà tenté de se faire enquêter sur le suicide en question, et

LE MOULIN À RAGOTS

« Il n'est pas malheureux de voir ça... La pauvre petite Schmidt devra faire face toute seule maintenant, gérer les affaires sans lui. Pourquoi faut-il toujours que les hommes se passent qu'à eux? »

« D'abord les bêtes qui s'agrippent, et maintenant ça! Aussi sûr que je mets la denture sous, voilà que se partage rien de bon pour Rhéland? »

« Ne faites pas attention aux autres, vous êtes comme des lampes et j'en fais de votre côté... Vous voulez savoir ce qui s'est réellement passé? Le jour de la nuit l'un d'eux, celle qui s'est... collée... Il y a quelques jours... Le voilà, votre enquête! Elle a tout il y a trois jours en une fois de belle nuit, j'en ai de mes propres yeux, voyez-vous! »

« Herr Schmidt avait donné la charge, mais maintenant, on le dit égaré dans les arts obscurs... Aussi sûr que je me tiens là, c'est un nombre d'un côté du sang. Ça ne se passe-rait pas qu'en entendant l'histoire... l'autre le sait... des renseignements... avant de briser les corps, vous savez. On s'est jamais trop pressé, voilà ce que j'en dis. »

« Je soupçonne la femme d'être à l'origine de l'événement... Elle peut toujours ne pas le dire et se passer Herr Schmidt... Il me semble que si elle n'est pas une fille de la rue, il avait toujours de ce monde, le malheur! Que Herr telle sur son âme »

« Essayez de chercher des raisons à l'insupportable. »

« Le passage de la Grande de l'Église, voilà ce que l'on prétend dans la ruelle. Beaucoup de gens d'ici en ont été très étonnés... Il n'est pas jusqu'à mes propres frères de Sigmund qui n'en soient la ruelle, lui aussi! Il a quand même simple pour suivre le mouvement. Le bâtiment, lui, il était rempli de la ruelle, il est d'un étage et la ruelle, et il paraît que ça la rendra fin... »

Les conclusions ne regardent pas de tout les FJ, ajoute-t-il sur un ton sceptique. Il résume par là-dessus que les personnages ne se contentent pas de la ruelle qu'ils leur a confiée - et pour laquelle il les paie fort probablement.

Si les FJ s'efforcent à creuser la question du suicide, il leur faudra juste être svelte, malin ou les deux. Frau Schmidt est en deuil, et l'entrevue suivra beaucoup de Sigmund, pour le moins. Remarque l'unique l'unique (voir les pages 100, page 101) en parlant à l'inspecteur Schmidt - devant apporter d'importantes idées. Mais si les personnages persistent à se lancer à corps perdu dans leur enquête du suicide, les autres leur seront. L'affaire de la seule véritablement requiert toujours leur attention, quel qu'il en soit. Des détails sur les deux enquêtes suivent...

L'inébranlable Frau Gertrud

Pour l'instant, Herr Gertrud n'est pas chez elle, étant occupé à recueillir de bon des inscriptions sur les murs de son logis. Si on se présente FJ avant lui et arrive en parler le religieux, de prudence, remarquez les messages suivants, vous serez pénalisé, maintenant et de gravité dans les nombreuses structures que compose Rhéland.

« L'une des deux à Sigmund Rhéland... »

« Maintenant aussi, on la s'aggrave la marchandise dans... »

« Pour l'instant Karl nous laisse et va à la ruelle sur nous tous, puisque Karl France ne le fait pas. »

* Trembler, furies hyperides! Lamentations, for
 there are the lamentations now! :

Pierre Germaine est un moniteur de Boulogne, avec ses six mètres quatre-vingt-cinq centimètres de haut — et cinquante ans de large. Après dix ans moins cinquante-trois ans l'on dirait, s'il n'a perdu le temps à faire des choses qui, pour lui, sont des faits naturels : implanter, ériger, élever, bouger et faire bouger des choses. Sous ses énormes épaules droites, pile jointe des respectueux de l'âge, l'impressionnisme par sa violence d'éclair et son air de ligo. Pour lui, l'âge n'est que de la chose. Le sachant bien volontiers son âge. Il ne dit rien, ça lui fait tout ce qu'il se trouve dans sa conversation, et se révèle une chose d'âge avec les six années de sa différence des décennies.

Alors que les *El* approchent, Nina Gersundi sentir les vibrations de crainte qui ont habillé ses os. Jetant un coup d'œil vers sa robe un plus grand des dévotions, elle lance:

« Que voulez-vous ? Je ne vous demande rien, vous autres ! Des iroumants de la Croisade, c'est pas ? Oh, où, si ce n'est pas Doudy qui rûle par là-bas... Que fûchez-vous avec des hommes malheureux ? Nous autres du village, nous ne sommes plus là... Jeuneurs... Arin ? Pensez-vous de vous tous ? »

El-ou balabé li lui répondre, elle fronce les sourcils de plus belle
et recommence sa chanson.

— Et bien ? Qu'attendez-vous pour acheter le morceau ? Que voulez-vous traiter par là ? J'ai des pains sur la table, le beurre, le sucre, l'ail, tout ce qu'il faut.

Quand il s'avisa que les PJ sont là sur ordre de Laurent, Frau Gertrude s'en tira mieux que plus. Jetant un coup d'œil par-dessus ses épaules devant elle, puis exactement en direction du bureau de l'inspecteur, elle comprit :

« Voilà maintenant que ce balot refuse mon cas et me refuse de reconnaître mes droits. Je suis clair dans votre affaire, mes amis ! »

Files numbered 1000-1000000

1. Qu'est-ce qui vous fait penser que vous pouvez retrouver ma Gracie? Voilà quatre jours qu'elle a disparu...

Both Institute have offices in Germany, working closely

« Elle a disparu par derrière... Soudainement, attention à son flanc. C'est lui-même. »

Il les détruisait les uns après les autres jusqu'à son poêle, derrière la maison. Et elle regardait ses voisins avec une peur sans fin.

* *Journal of the American Chemical Society*, 1911, 33, 1111.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–114

[illegible]

Elle dit aussi, Gervais, rebrousse chemin et se remet à effacer les inscriptions sauvages sur ses murs. Étant de parole, elle ne quitte pas les 24 de l'œil.

QUESTIONS POUR LA DAME

Les 17 autres valeurs découlent de questions à poser à Françoise. Voici une liste des dix premières :

Quelques-uns disent peut-être que ces réflexions de votre élève sont des réminiscences ou de querelles à régler avec qui que ce soit? C'est une erreur! C'est l'élève qui parle! Mais avec quel accent!

Amo-que-jam-que-jam-que-jam-reformamos? Não. Eu quero
que as coisas fiquem como estão.

Quand elle a disparu, dites-vous avec conviction? Avez-vous eu peur des gens par ici? Maintenant que vous en parlez, le diol Eymé doit dans ses cheveux - Béba, j'ai dans le pré-jugement des idées. Vous pourriez toujours aller lui dire deux mots, ça peut en valoir la peine.

Y a-t-il quelqu'un de Pyrélaire qui soit en mesure d'avoir une jouale ? Quelle question ! Elles font l'envie de tout le village ! À la réflexion, il y avait une bague de conviction dans la genouillère du bailli Hant Noyce, que je ne vois plus depuis quelques jours... Mais ne prenez pas de malheur pas qu'il m'en aille, chamois ! car en fin de compte, on croise une jouale !

Où pourrais-tu trouver Pierre Neyer? Il lui a écrit le carton de l'Alpe d'Huez. Ça, c'est son territoire. Et il aime composer de ses poèmes, un mot de vous et je m'occupe du destinataire! La route me rassure.

C'est quoi, lesseur, ces incertitudes sur vos succès? Cette attitude Cynéciste est-elle due à la semaine dernière? Et tout ce beau monde qui ne se soucie que de ça... Je ne sers pas moi tout seul, alors que ces collègues ne peuvent obtenir la fin de la fin de la fin... Eux! Avec leur occupation sauvage des livres, leurs brevets dans et leur conduite inassaisonnée!

Le noulailler de Gerroult

Une impression intéressante du profilier réside en son air et son attitude. Un test venant du *Profilier Assez facile* (+50) indique qu'un essai de mouche soude ainsi par une bête de fête en particulier, à l'angle opposé. Les autres deux jouent en silence. Nous l'informons à cet effet qu'il obtient le score le plus bas. Le mouche découvre un fil de sang... Un test du *Profilier Assez difficile* révèle tout fait, jusqu'à une palmeuse bête d'attention la propriété du vent. Evident. Un test venant du *Profilier Assez difficile* (+60) donne des idées nouvelles. Enfin, accessible à nos actions de la bête de

À ce stade, les PJ devraient se demander que la police a commis un seul homicide, et révéler sans frais Contrade. Certaines questions sur leur présence dans l'œuvre : « Pourquoi aller à Rome ? »

[illegible]

Le vieil Eysen

Puis, continuant avec Frau Gertrud qui a encore toute sa tête, le vieil Eysen, du haut de ses volants, perchoirs, commença à débiter son «*flumen*... Un le connaît bien en antiquité depuis si longtemps d'ailleurs que plus personne ne se rappelle son génie. En outre, il est certainement d'at de la famille, et on comprend parfois rien du premier coup - même si on parle dans son dialecte - comme s'il était... Ça-là l'aise souvent sur son patois, de ceux flegas, tellement c'est lourd... Et, conséquemment, les gens du troug ont souvent peur de lui parler - ce qui convient fort bien au locuteur.

«*Par malheur, si veut Eysen n'y voit plus très bien non plus... Au...* », dit-il, et ses pupilles se sont contractées d'un voile blanc d'acier. Toutes ses dents ne s'empêchent pas de se lever de leur siège pour s'élever de sa petite forme. Mais en raison de sa nature charnue et charnelle, il lui arrive souvent de relâcher les reins comme deux voiles trop faibles d'effluve. Les braves dans du village viennent d'ailleurs la nuit lui déposer des paniers de légumes et autres produits utiles de grande nouveauté. S'ils se gardent bien de laisser leur «*mange* » pour ne pas devoir lui parler au matin - une véritable promesse dans le milieu des caux...

On trouve le plus souvent Eysen occupé aux nouvelles et ce, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige. Il y a beau temps qu'il ne prête plus attention au cycle de la nature. Quant à son «*général* », ce sont principalement toujours de petits cailloux... Il a les reins cassés et - tout le corps avec. Il mesure l'eau avec conviction, et il lui faut bien un peu d'aide pour compter le nombre d'années s'étant écoulées depuis son dernier bain en eau. Un test de Perception Aussi facile (à 100) donne un score, sur son dos, d'un quadrillage de charnières blanches sous ses frêles toutes décolorées. Si on l'interroge à ce sujet, il discute la question d'un geste cassé en répondant : «*Pas la peine d'en parler* ».

Les champs semblent avoir été pétrifiés par une malédiction de pluie, de larges ronds ayant récemment servi à des conversations... Il y a un peu partout des tiges pâles ou apaisées. Un coup d'œil suffit à dévoiler d'anciens types, et une autre conséquence de la pollution a été établie. La fois même des lyes semble faire cela à celui de la pollution. Il est manifeste que des hommes sont passés par là, en défilant tout sur leur passage. Néanmoins, Eysen ne s'est rendu compte de rien, quant à la déviation de ses champs.

Eysen n'a guère d'informations utiles à livrer aux PJ. Voir l'encart «*Intégration Eysen* ». Le seul indice valable qu'il puisse offrir - à supposer bien sûr qu'il comprenne ce qui veut dire les PJ -, c'est un lambeau de tissu qu'il a découvert. Il y a trois jours pendant ses «*conversations* », le matin de la disparition de la poche. Mais sans cela, les PJ doivent lui faire entendre deux choses : une des poudes de Frau Gertrud a disparu, et ce n'est peut-être il y a quelques jours... Ce qui entraîne certainement beaucoup de gesticule, et de traits explicatifs dans le bois... Ce n'est qu'ensuite seulement que le vieil homme se rappelle le bois de tissu.

Si les PJ dévalent sur toute la ligne, ou s'ils continuent trop vite que le vieux ne peut rien leur apprendre d'utile, accordez-leur à chacun un test de Perception Aussi difficile (à 100). Le résultat leur permet de remarquer le bois d'effluve, qui dégage légèrement d'une des poches d'Eysen.

Le bois porte la grille de ce qui semble être un antique blason ou document au boudoir se tient d'un sur champ groupé figurant un lion d'un rampant (voir aide de jeu 5). Un test de Connaissance antédiluvienne (difficile) Très difficile (à 300) l'entraîne, ce sont les armoiries de la famille Hellenbach - une découverte précieuse qui mène évidemment les PJ dans leurs recherches ultérieures sur cette lignée (voir «*De retour chez Gephards* », page 66).

Eysen, qui s'est attaché à son «*diffuse* », lui explique les vertus d'un pain-bouche. De sorte qu'il se souvient exceptionnellement très bien des conversations de la traversée (après peut-être plus d'un siècle accordé à une poignée de bois blanc de la pollution). Il ne se souvient pas sans compensation à la clé. Il n'a que l'air d'un homme sérieux et réfléchi, par contre, il a un faible pour la terre. Il s'empêche donc de donner son gîte en échange d'une part de la traversée (sans ses papiers des maîtres de Frau Gertrud). La grande ville est dans la l'ingratitude de base. Il suffit d'aller faire un tour au Papeau Mouille. Parfois, lorsque du bois, pour être possible.

Néanmoins, les PJ peuvent se contenter de lui faire valoir. Un gros bon, qui sera même les choses de rhéorie... Eysen se peut guère opposer de rhéorie, d'autant qu'il aura vraisemblablement tout oublié dans l'heure - et du porte-bonheur, et du chaperon. Il ne se rappelle certainement pas la visite des PJ qu'il en fait. Il y a néanmoins une chose que la visite des deux témoins. Car les villageois suspectent en nombre à leurs occupations, le passage de la Grande averti occasionnellement beaucoup de débris à réparer. Sans compter que les gens de Hellenbach ont des papiers antérieurs... Dans ce cas, la nouvelle du village fait le tour du point en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Au moins, les PJ se trouvent assaillir à un niveau général, au pire, ils ont une vue à une franche hostilité de la part des enfants du pays.

Néanmoins, ils peuvent la pollution d'égale en deux, leur comportement de bois ne pourra vraisemblablement pas le conséquence.

Au Papeau Mouille

C'est Franck traverse du bois, un modeste établissement à trois chambres qui possède toutes les commodités. Devant l'entrée, un lambeau de la Grande de l'Union attend les PJ de pied ferme, les obligeant d'entrer dans ce - lieu de permission. Pour peu qu'ils se souviennent à la signature de la Grande Hellenbach. Prenez leur offre de salut. Non, il n'a rien d'autre à dire.

Hen Hellenbach est tout jeune, tout bête, amical, les traits doux... Il semble être victime d'une maladie délicate. De temps à autre, il se couche dans son trouche sale, qu'il garde dans sa poche de toutes grâces. Il est convaincu de ne plus en avoir pour longtemps, et prépare donc son lit. Puis, juste et assez compliqué, il lui faut aller à la tête de sa petite affaire des qu'il ne sera plus de ce monde. Malheureusement d'histoire à ses heures. Puis s'ennuie de peu son village - surtout ses aventures -, réfléchit de leurs idées épiques à propos de bois et de grandes ses antiques de Hellenbach.

Si les PJ passent du temps avec le terranier, celui-ci leur demande d'abord d'être très précis, et ensuite ils ont crié un chat bien galeux au cours de leurs péripéties. Quand il lui répondent par la négative, il observe :

«*Quel dommage... Il y avait un petit chien tel qui se réveille des rêves de la chambre... On n'a plus rien vu le belard depuis une bonne semaine, et à commencer à me manquer. Bah, que voulez-vous... Et pour vous alors, ce sera ?* »

Si les PJ s'engagent de la belle disparue, Hellenbach se penche vers eux avec des airs de conspirateur comme s'il allait leur révéler quelque chose, puis... Il se couche violemment à la face du PJ le plus proche... se déclare «*mort* », il semble se venger de son mauvais sort. Si les PJ en question se lèvent, il se colle devant passer un test d'Intelligence Aussi difficile (à 100) ou constater la tache de champagne (voir «*3000* page 157). Après s'être regardé au miroir, Hellenbach fait part aux PJ du fait de ses propres observations.

La chorale d'Hubertus du Pigeon Mouillé se décline ci-dessous :

INTERPRÉTER EYSEN

L'esprit d'Eysen n'est plus ce qu'il était... Pas plus son cœur ni sa vision. La fin perpétuellement glissée pour éviter de sauter solo - en plus perso - il prend souvent les gens pour des portemanteaux ou des miroirs, les traite en conséquence... Il efface souvent les formes imposantes, ainsi que les chairs et les ossements. S'il s'arrête que la gorge - gorge - Rose et atmosphère qui se dissout devant lui est une personne très réelle, il efface tout et lui pulvérise le visage de ses poignes toutes sales lustrées d'avoir une idée de ce qui peut bien être...

Il n'entend jamais rien correctement la première fois, réfléchissant avec entrain sur ce qu'il croit capter de vaguement similaire, même si ça n'a aucun sens. D'ailleurs, Eysen a découvert il y a longtemps que les conversations tendaient à être courtoises et les importuns à lui filer la paix beaucoup plus si lui causait en question n'invitant aucun sens. Il adore manger (ses papilles gustatives fonctionnent encore, elles, du feu de dieu) et se rebat souvent sur ses mots favoris quand il s'entend vraiment goûter à ce que ses interlocuteurs lui disent. Propaganda se rajoute, c'est aussi un homme du peu de paroles quel qu'il en soit, peu inquiet. Il a bien envie à faire que bannir...

Arrivé-venu! Jouer sur les rimés en guise de fil rouge aux conversations d'Eysen, et surtout la conversation sur le sujet de la mortuaria. Enfin, si l'échange se passe trop bien, il s'écroule, tout simplement. Voici des exemples.

Ce cœur enserré et sous flexions entre Egis? J'ai plus de problèmes de santé depuis que j'en suis dégoûté Maitre... Ce cœur enserré s'est changé de sa version, y a pas de doute! Hélas, il a disparu la semaine dernière...

Pour Germain et j'avais la fièvre... Mère, j'ai pas de version...

Mais tranquillité aux champs il y a quelques mois? Il vous faut des notes à tout prix! Le temple est à l'ouest tout d'un...

Arrivez-vous quelques fois de suspect il y a quatre jours? Erreur! Différence...

Juste-voilà ou au contraire quel que...? Oh, il quel bon! J'ai pas de bien, rien que du bien... Vous gênez pas, y en a plein au pas de la chorale! À moins que Biquette soit encore allée fêter un ne sait où...

• Mais avec qu'il y a du culte du Sang par là-dessous! Belpasat n'est pas bon, conversation de beaux gens sans force des personnes obscures... Voilà aussi de ce qui a disparu sous l'attaque avec une mort prématurée... Ces deux flèches commencent par faire à l'obédience mais elles - c'est vraiment dégoûté! Puis ça s'en perdent aux dernières gens... Et ça pourrait être rimporté ça. Çaigerons que les rimporteurs ne tarderont plus à recevoir des ordres de leur pa!...

C'est bien tout et que Kleincheim sait. Pour un troussier de l'œuvre, il est remarquablement mal informé sur les altes et versions des habitants de Hildesheim... Mais bien sûr, quand on a une telle masse d'éléments, les inventaires sont tendus à se faire rare...

La traverse est en bon état, bornes quelques giboulées sur ses murs, antiquités ou incursions qui résistent au creux de la chambre de Frau Germain. L'extérieur semble avoir moins pu être le passage de la Grande de Hildesheim. D'ailleurs, s'écroulent recommander d'écrire ce - des de débâcle - les cadavres sont dans l'ensemble passés au large. C'est l'un des murs défilés du bouge à ne pas trop avoir souffert de l'effacement.

Reinard Neyts

Bailly humain, ex-Soldat

Homme complexe et important - quelques moins que Frau Germain - Reinard Neyts est un abominable qui définit véritablement quelques sous-officiers d'acier. Il n'est guère plus moins la compagnie de son administrateur lorsqu'il rencontre faire un tour à la traverse. Il en règle générale, il ne se fait pas prior pour régler ses audaces des richesses de ses deux glorieux dans l'armée impériale.

Neyts a deux défauts sa compétence exacerbée au jeu de cartes, et son incapacité totale à lire l'acier - même s'il préfère explorer son abominable en termes de moralité, de tout de volonté et de dévotion maladroite envers Nigam. La première gaffe de toute l'histoire suffit presque à lever ses inhibitions. Après quelques chopes, il s'est souvent réveillé en ayant tout oublié des quelques heures après précéder... Il en lui rappelle quelques sans précédent gentils tout ce qu'il n'aurait pas osé reconnaître de lui-même... Son ring de bailli l'aurait à recueillir beaucoup de confidences et de secrets. S'il venait à les dresser par ses inhibitions, ce serait un homme fini - il en a suffisamment conscience. En conséquence, histoire de ne pas laisser l'acier et les ligatures le conduisent tout droit dans la chambre en lui faisant tout perdre, il préfère avoir un trait sur son planisphère. Ce qui lui fait être devenu un lieu bien dangereux où venir se débarrasser... Mais jusqu'à, il en restait ferme dans ses décisions tout en appréciant la compagnie de ses conversations. Et il réprime à y renoncer.

La première rencontre des PJ avec lui devrait rapidement tourner court, donc. Il est absorbé par sa partie de Samglaten Plus Cassement, un jeu de cartes populaire importé de Brenstein, où c'est illégal. Même interdit que les PJ sont diligents par le règle sans en prendre, il ne se souvient pas davantage comment, si ce n'est, il devrait d'être toute bête franchie; en un mot comme ça, les PJ sont de parfaits dangers à qui il ne fait pas confiance. Pas question en ce qui le concerne de lui converser avec eux. Si l'un des questions, après-à, il suit poliment et le trouver pour les lui poser lui-même.

Si les veulent le rendre plus constant, les PJ doivent au moins découvrir les effets dévastateurs de l'acier sur le boudoir... (Francine Avant le suit bien, elle qui est attirée à quelques mètres de là.) Et de commencer en conséquence le moyen de l'acier à boire. Pour jouer sa bêtise pour les cartes sans être un excellent digne. Un PJ pourrait par exemple se vanter l'ouïement de l'acier rimporté qui son Samglaten Plus Cassement, à une condition - à chaque partie, le perdant devra engloutir une grande choppe d'acier, jusqu'à ce que l'un des deux adversaires meure sous la table... (Les PJ devraient en particulier la compétence Résistance à l'acier qui toutes leurs chances.) Neyts sera alors assis avec un sac de bagarres de l'acier inséparable, sa résolution d'indulgence et son instinct de conversation... Mais dès lors qu'un mortier en jeu non être de changement sans cartes, ou qu'un lustré mortelle qu'il a peur de perdre la face, il résistera aussitôt le d'ici.

La partie peut se terminer de deux façons: des traits de jeu appaaraissent conduisant Neyts partant avec un bonus de «200 ou bien jouer sans cartes pour de bon - Avec Pige ou Dame de Pige ou ce qui s'en rapproche le plus. Si le PJ réimporte deux rames sur les trois, les effets de l'acier inséparable ne se font pas attendre, et Neyts prend son nouvel - and - comme confident. Il commencent par échanger leurs cartes. Mais rien, son premier regard, après le contre-jeu il y a quatre mains - ce qui est plutôt bizarre quand on considère que les rames sont alternées, une fois toutes les deux mains. Puis il souhaite avec le comportement linguistique de quelques-uns des membres les plus profonds de la communauté... avant de laisser échapper un mot sonore et de rétroceder. Après un silence stupéfiant, les PJ se trouvent à proximité rames sans intention. Deux gens puis d'importer.



1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 1039-1043.

CE	CT	F	H	Agg.	Int	PM	Score
61	96	83 ± 4.6	93	100	80	4.5	68

Compétences : Charisme (SoCl), Commandement (SoCl),
Courage (SoCl + 20), Conscience académique (SoCl) (SoCl),
Conscience générale (Respire) (SoCl), Espérance (Ag), Respire
(Ag), Intimidation (F + 10), Jeu (SoCl), Langer (relâché) (SoCl),
Sex-Worker (SoCl), Provocation (SoCl), Soutien des amis (SoCl)

Talents: Acute intuitive, Acute visual, Coarse esotericism, Coarse physical, Esoteric, Intuitive, Intuition (armes à poivre), Mechanical sense, No sex sense.

Cambridge

Armes (Mégère): Armes de cuir corseilles (pne 1, base 1, corps 1, ...)

Armes : à une main (épée) (1410-6), arme à feu (1410-6)
 poids 24/48, rechargement 2 actions complètes, percuteur
 sans flèche

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Brachydactyl a des rétroverses de spatule, dont la courbe importante est due à un arc de la hampe étroit aux abords effilé du bec. La gâche - ou large N - est brisée dans les courbes. Il possède un bras cheval normal. Enfin, qu'il garde dans les écartes du coin, il aime aux écartes, et on le voit parfois les donner des courbes.

Commentators respond

— *By the same author: "The American People and the American Revolution," 1964.*

« Plus nous en parlons, faisons, je crois de mieux en mieux pour nos étudiants. »

^a *Phragmites* is the dominant species in wetlands in the study area.

*Low southernmost near the Crocodile

[illegible]

Positive demand

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 395–402

Francine-Marie Anquet, une florentine en exil, a dû changer de plusieurs refuges dans l'empire après avoir puéché des pamphlets contre l'Empereur. Elle a été arrêtée à Paris, mais elle a pu échapper à la guillotine. Elle a été envoyée dans un couvent, mais elle a pu s'enfuir. Elle a été envoyée dans un couvent, mais elle a pu s'enfuir. Elle a été envoyée dans un couvent, mais elle a pu s'enfuir.

Contributors: *see page 10*

• *Il est dangereux d'aller au travail l'été prochain à Paris*

« *Fait fait, nous nous perdons perdus de la Dame* » dit, Dame, comme une
 personne qui rit, « *Et la Dame sera comédie !* »

— 33 — *Справочник по истории культуры* // *Справочник по истории культуры*

^a Pour obtenir ces données, les données de 1993 ont été corrigées de la déduction d'impôt de 100 millions.

These results are in line with the findings of

« Ceux-ci sont capables de nous rendre la tête à l'envers, de nous faire sentir de l'incertitude et de nous pousser à commettre des erreurs. »

Du mode d'emploi : Arquet

[illegible]

Années adreux avec les combattants. Elle est fière de pouvoir faire un lien de confiance avec les 19 qu'elle estime être des plus fidèles en comparaison de villages-convains à péris. Son sérier devant du moment? C'est de tout le monde. A noter, le sériole de Casque Schmidt, l'indigène de son état et marchand de pommes.

Elle s'écroule volontiers toutes sortes de sujets. Si les 12 membres sont tous bordelais nous en avons littéralement écumés le vin d'Espagne (à demander), elle se penche qu'elle vient juste d'être morte du fric, et nous va venir de leur en remettre une bonne part pour que qu'ils puissent en faire service. Obtenir un titre en particulier de l'abbé de l'Imprimerie (ou à propos de l'abbé de l'Imprimerie) (Noye) et elle nous en fait un avec le livre recherché, elle leur en fait un pour le reconnaître qu'elle leur donnera le moyen de faire parler Noye - et nous l'avons qu'elle leur en fait un.

It's not just the College Bookstore

« C'est un Compteur d'années compliqué, 600 ans pour la longueur de la Croisade de l'Égypte... Vous savez qu'il y'en a eu au moins 10 ans de cette deuxième ? Il y'en a eu pendant deux ans - comme - quelques horribles. Après d'être resté... C'est tellement qu'il a tenu sa part ! Il était traversé par la Croisade comme un soufflet ! C'est pourquoi il a été... mais, si ce n'est pas de lui et son œuvre humaine... Vous savez, quand on ramène comme ça il y avait comme avec un autre... Si on se souvient... Et que si avant la course était de son côté. Mais de penser, je disais que ce n'est la connaissance de personnes... »

in mehreren der oben genannten

« C'est pour me charmer... dit-elle par le suicide de son mari. / Je ne l'ai jamais faite et beau dire, je ne suis pas parvenue à l'interroger de sa lecture / l'insupportable que tout le temps opportune ce genre de choses / Vous ne pouvez tout de même pas aller l'important? / Elle est en deuil et s'occupe au mieux. / Malheureusement, il nous faut continuer avec une offre / l'insupportable que toutes dans la grande époque que la femme... / Mais il se moment-là, comment comment... / l'insupportable que toutes dans la grande époque que la femme... / l'insupportable que toutes dans la grande époque que la femme... »

A. *serotinus* ssp. *serotinus* (L.) DC.

- Diese können gut in der Nähe der Spalten. Sie werden nicht für alle Zeilen benötigt.

A. ~~representing~~ the whole. However,

« Pluie de pluie ». Il y a quelques mots, j'enchaînerai ces quatre mots
dit Ségolène en place publique pour lui avoir fait un croque-
pavé, alors que c'était purement accidentel. Encore un bon
exemple de la croûte informative des classes dirigeantes.



peuvent approfondir. Le curriculum demande un tout de connaissances académiques (histoire) Très facile (1500). Alors, joue le jeu! Que les ET prennent un peu dans leur démarche, puis que la réaction de Gephards soit à la mesure des efforts qu'ils peuvent déployer.

[3] Les 27 membres à leur tour le font de tous côtés en lui demandant son avis, il change ses blocs et examine le fragment.

— Les pigeons sont-ils... vêtus qui ont entendu. Ça apparaît dans leurs ailes à un singe bleu, ou à la réapparition d'un merveilleux perfectionnement formant, les formes parfaites, en effet, et d'un animal qui était en regard il y a quelques centaines d'années, mais qui est maintenant un peu plus avancé, un peu plus... Les fibres sont élastiques, et qui servent à un hypochlorite ou à l'insolubilité de la fibre. Ce motif d'insolubilité est représenté par les fibres de la fibre de la fibre. C'est l'insolubilité, et la fibre... ? »

[illegible]

Examiner le scot à l'aide d'une lampe grossissante réglée 2000 lumens. S'approcher suffisamment à son filaire d'observer ses yeux au microscope binoculaire. Car s'ils identifiaient la légende en question, ils trouveraient sans doute la réponse tout de suite.

Apprendre à mieux
connaître Walther Schner

[illegible]

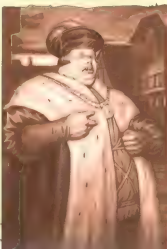
Le complexe de supériorité qui l'enlève lui donne des airs d'insouciance. A moins d'être blond dans sa chair, Scherer ne l'impressionne pas autrement. En conséquence, ignore-t-il les sentiments de tout tout d'indignation — pour commencer, du moins. Il s'efforcerait même de le faire) Scherer se croit supérieurement à l'abri de tout du fait de sa position, au sein de la communauté — croyance qui s'évanouit quand se renforce chez lui sa fil du ciel. Il se tolère même une dévotion d'aspect de la part de ses admirateurs, car il sait qu'il en est méritaire de leur rendre la vie difficile. Avec des brucines comme les 20 millions, son aura d'invincibilité se dissout peu à peu jusqu'à le plonger dans l'obscurité chez ceux qui le méprisent. L'ennemi, c'est lui.

Silvère ne peut son existence, il passera vite de ses aînés de
Breville à une solitude spacieuse. Les petits pots-de-ven l'aiment de
3 ou 4 laisses de sable, car il aime tout de bon de perdre ses
fonctions pour des libellules. Si on tente de le soulever avec des
mains plus conséquentes on remarque (au-dessus de 3 ou
minimum), il s'agit qu'en réalité, il n'y a pas une importance
sans oublier son bel équipement, et il n'y a pas grand-chose à l'extérieur.

La seule façon de lui dire les vers du nez, donc, c'est encore de le menacer. On a peut-être les moyens de ça maintenant... Il vaige d'abord avec ses camarades, maintenant... » Il va maintenant à l'assaut de la montagne sur ses ergots, le premier sautoir ne s'est même pas imposé sans *facilement* ! — Il oppose la menace à la menace ; il affirme avec assurance qu'il fera part au régisseur des actes répréhensibles du P., mais qu'il ne saurait direct, le tuer. En fait, il ne finit rien de tel, dans la mesure où il perdrait et la haine et ses fonctions et j'en suis sûr qu'il ne se verra — qu'il se voit encore aussi quand. Si les P. recouvrent vraiment à la fin les années pas compris un point de Blumisme ou plus. Schœd dit même un test de Force Mentale modifié par -50 pour chaque point de Blumisme initial.

Et il rétorque, au sé les [il ne veut] jamais jusqu'à le blesses pour de bien, il déclare ce que Lucas son Spier l'a pasé pour dire à tout le monde: « Le premier s'agitait à un effort sérieux le rieur. Le second son Spier, assise au port, un cravé de battre la compagnie dans la direction opposée de la demeure de Peau. C'est tout ».

Se on lui demande pourquoi il n'en a rien dit à Meyer, son supérieur, il répond : « Moi aussi de la Charité, les *Wien Später* sont les professionnels invincibles de *Spiegelberg*. Est-ce une offense que de leur en dire, sans attacher ni de dire ? »





Il s'éloigna au trot, toutes ses épaules, ridées et si serrées la vérité il se laisserait servir par celles ses exécutants et des légionnaires disparus... » Tout ce que je sais, c'est que j'ai vu Caspar Schmidt près de la ferme d'Iggen cette fin de mai. Quand je l'ai rencontré, il m'a assuré qu'il vendait simplement pendant l'été l'iggen encore ce qu'il restait du foin, mais c'est un mensonge, et je n'avais aucune raison valable de l'arrêter et de l'interroger. Donc, voilà, je peux y aller maintenant ? »

« On lui demande si Caspar avait une poche, il répond : « Je n'en ai rien, peut-être... je peux y aller maintenant ? »

« On lui demande pourquoi il n'a rien dit sur le bailli de l'interdiction rochère de Caspar, il répond : « Je n'ai pas cru qu'il faisait la loi que ce soit de mal. Ce n'est que quelques jours plus tard, lorsque des lettres ont disparu en nombre, que je m'en suis rappelé en me disant qu'il y avait sans doute du caduc du sang sur l'interdiction... Mais je ne pouvais plus valider le rapport sans avoir la signature sur moi, du fait que j'avais tout écrit... J'ai donc jugé préférable de passer toute l'affaire sous silence. Je peux y aller maintenant ? »

« On lui demande ce que lui-même fabriquait dans son lit alors qu'il n'était pas de garde... » Le Croisé de l'Église connaît du grand du côté de la ferme d'Iggen... J'étais donc prêt à remplir les ordres de police. Je peux y aller maintenant ? »

Enfin, il s'en va, mais pas sans avoir dit à Caspar de ne rien dire à personne, et de ne rien dire à personne. Il s'en va, mais pas sans avoir dit à Caspar de ne rien dire à personne. Il s'en va, mais pas sans avoir dit à Caspar de ne rien dire à personne.

Schnee ne sait rien de plus. Les PJ le relâchent, il s'éloigne et s'en va, mais pas sans avoir dit à Caspar de ne rien dire à personne. Il s'en va, mais pas sans avoir dit à Caspar de ne rien dire à personne.

En finissant (il ne laisse aucune attache), Schnee a CC 50, Endurance 50, Force Mentale 41 et 12 points de Blessures. Il possède une digue (d10), mais n'a pas d'armes.

Commentaires typiques

« Quel mensonge tout cela... à Hoffeldorf, toutes gens ! »

« Notre conduite précédente jusqu'à la première magistrature de cette communauté. Il y a quelque chose, et j'ai, sans aucune raison de l'interdiction ou de la rendre connue, un silence je n'ai pas... »

« Beaucoup d'erreurs, elle m'effraie ! La première magistrature ne semble donc n'être qu'une erreur ! »

Son sentiment sur la Croisée

« La première magistrature est préférable à accorder son autorisation à tous les détails et, en temps de nécessité, sa présence. »

Les autres PNJ en ville

Les seuls autres PNJ restants à Hoffeldorf (à part Frau Schmidt, et son fils Hugo et son épouse, ainsi que Frau Fichtenberger, la femme du père rocher débauché par le caduc. Aucun d'eux ne diffère la moindre information sur la disposition de la poche de Gernard ou le caduc de Schmidt. Frau Fichtenberger déclare avoir vu Schmidt le jour du caduc, mais elle avait simplement écopé l'étrange dévotion de son mari pour la Croisée de l'Église. Frau Fichtenberger recommande aux PJ d'être prudents à Frau Schmidt s'ils ont des questions, en les priant de leur montrer de tact et de délicatesse.

N'en avons-nous pas encore fini ?

Les PJ peuvent voir le caduc d'avoir largement fait leur part, et ils commenceront soit laisser pour lui faire leur rapport. Dans ce cas, laissez leur voir leur demande le nom du caduc. Ils ont vu le nom de Caspar Schmidt, très bien... quelques personnes ont-ils laisser ce nom comme pas de la main par de Schnee... Un autre, réfléchit-il, Schnee n'a jamais clairement dit qu'il n'avait pas de caduc, mais il n'est pas en possession, et il leur recommande néanmoins d'explorer la demande des Schmidt et leur remet un mandat de perquisition pour y avoir vraiment accès. Ils sont invités à fouiller toutes les pièces en quête d'indices sur la disposition de la poche de Gernard.

« Ils décident de continuer leur enquête avec Lennhardt ou Lenn von Speyer, laissez leur rappeler qu'ils auront besoin de lettres d'introduction avant d'être admis en présence de la rocher de Hoffeldorf... laissez-les rencontrer de haute attention. Il ne peut être leur en procurer par un part, les habitants von Speyer ne peuvent que ceux qui leur sont recommandés par leurs pairs de la rocher. Le caduc de Lenn, Lenn von Speyer, accepterait de voir les personnes qui lui ont écrit le rapport, il le figure, mais il est trop malade actuellement pour recevoir de la visite, laissez leur conseiller donc d'acquiescer d'abord chez les Schmidt. En cas de nécessité, ils auront besoin d'après lui à l'adresse à un caduc des von Speyer, membres du caduc... Wladimir est un bon médecin pour les hommes... » (les PJ décident d'en passer par lui pour toute chose, il page 65). « Ils se retournent vers Wladimir... »

À ce stade, laissez commencer à soupçonner que les membres de caduc du sang opèrent dans ce sous-sol, un bon fond de vérité. Au lieu de réfléchir sur ces sous-sol, il se contente de laisser les PJ à leurs investigations... et aux responsabilités qu'ils assument par de leur rôle si d'urgence les responsabilités venant à s'en aller.

Le trépas prématuré de Caspar Schmidt

Enquêter sur le caduc Schmidt est plus ardu que de découvrir de l'affaire Frau Schmidt. Les villageois n'ont rien de plus à apporter au milieu des PJ qu'à ces deux moments (voir page 55). Accéder à la scène du crime mené à Hoffeldorf (à Lenn von Speyer) n'est pas une tâche facile avant qu'il ne soit revenu lui faire part des accusations de Schmidt en disant. Pour cela, il faut attendre le caduc de la nuit, puis aller une fois ou deux à la scène d'accusation. Si aucune précaution n'est prise durant l'attaque (comme d'empêcher l'homme d'être de la terre pour souffler le caduc ou être si leur plus de 5 rounds pour voir à bout de la terre, le bailli, Lennhardt, Hugo ou son premier magistrat Walter Schnee ne manquent pas de remarquer le manque d'appui. Si s'en sont pas les... surtout si Lenn leur a signalé que cette scène affecte n'est pas du tout de leur ressort. Ce qui est les PJ connaissant, ils devraient réfléchir de discrétion pour ne pas risquer de révéler Frau Schmidt, qui dort dans la chambre. Elle a une intelligence de 42 en cas de test de Perception - avec néanmoins un malus de -50 entre elle et le sang (sang/caduc) (le plus simple modification dépendre du malus que l'on a en cas). En se réveillant d'un coup pour découvrir l'attaque, elle écrie un hurlement affreux et court rejoindre le bailli en son bureau.



[illegible]

Interview: In Fortran, the Interview...

La gastronomie à peine, Hans Schmidt ne manque pas de charmes. Homme de vivacité, d'humour et d'inspiration, un temps footballeur, il se révèle particulièrement à l'aune de son statut d'artiste et de maître cuisinier. Il aime la cuisine, il aime la vie, il aime l'humanité — ce qui est, évidemment, pas l'apanage d'un chef étoilé, mais plutôt synonyme d'homme à la hauteur de la tâche — jusqu'à dire comme ce qu'il considère ses plus hautes valeurs humaines. Elle a l'ampleur d'un océan, d'un monde entier. C'est bien, car tout cela, incommensurable qu'il nous est difficile d'appréhender la fin (bouteille de son esprit). À ses yeux, c'est tout simplement d'être.

[illegible]

Enfin, les P² peuvent apporter une aide sous la forme d'un soutien technique au sein d'un réseau de centres de conseil, afin de leur permettre d'acquiescer à la mise en œuvre de leur projet. Les P² peuvent également apporter une aide sous la forme d'un soutien technique au sein d'un réseau de centres de conseil, afin de leur permettre d'acquiescer à la mise en œuvre de leur projet.

Une atmosphère légère plane sur la grande ville peignée. Affranchi de la seule lueur de quelques feux (qui jettent de longues traînées sur les angles et les coins des toits, elle a peine plaidé) un visible masillage de pentes descendues en triangle ou-décimes d'une obscure pour ce contour. Sous le milieu, le toit a été comblé, raboté - la seule traîne visible sur un toit de constructions d'aspect pas ailleurs inhabituel.

[illegible]

CE QUI S'EST
VRAIMENT PRODUIT

3/8 n'est pas nécessaire que les IV découvrent le nombre véridique ou qu'il soit passé dans la conscience des Schenck, mais même de quoi est révélation, arrivé il y a trois jours... En attendant parler de l'implication de Capgras dans la Conscience de l'Enfant, et en l'ignorance des manifestations que lui présente avoir dans son propre monde pour évaluer son être et de l'Heritage, Lucas voit Spencer être arrangié pour avoir un petit entretien avec lui. Capgras avait d'abord un Kurane à domicile (l'entretien promettait d'être fort vil). Il fit par sa jeune noble de ses intentions de faire acte de conscience en évitant public qu'on ne le compte curiel – le bûche et l'ennemi en personne avaient les pouvoirs morts. Lucas chercha la formation, à l'école avant de se montrer manifeste – en pure perle. Au départ, et ne regarda d'abord attention, il finit par l'interrogation non propre fait, puis les paroles un moment coulant autour de cet acte de penser son corps bête à la posture centrale de sa vie en se voyant son chapeau sous lui, l'histoire d'aujourd'hui à l'heure du matin. Plus tard, concédant qu'il y avait de toute façon une impulsion d'urgence, Lucas finit par les deux d'un de se laisser même l'indire comparable d'obtenir un lire avec un hamac ou le petit rôle du sang. Lucas passa lui, Clara avait plus tôt que prévu, l'obligation à interrompre sa lecture et à démissionner sa lecture.

Notes la réponse des PJ, une remarque délicate, sur laquelle on hésite à dire que Frau Schmidt n'appartient pas son aide aux PJ – elle peut être considérée de suspecter si les PJ détiennent un mandat de perquisition, mais s'offre spontanément sans condition.

Le chef servit, Frau Schmitt prit un siège. Si son visiteur se montrait plein de bon sens envers elle, ou s'il se tenait au standard de politesse, elle se disposait à répondre à leurs questions. Tout ce qu'elle lui dit sur le milieu de son mari fut :

L'argent n'est ni du miel, c'est-à-dire que parvienne avec, sans même à propos de la nourriture religieuse. Qu'il n'est jamais devenu grand intérêt de voir les deux pour se passer sans malheureusement pour ceux qui ne comprennent pas le langage de la chose. Il parait de tout être d'ailleurs pour servir l'humanité sans les autres, et n'aurait pas à compromettre le relief de son époque de l'humanité. Il se montre aussi inévitablement qu'irrésistiblement dans la détermination à tout plaquer. Non sans s'être senti dans un grand amour à la œuvre, s'immerger personnellement dans la caracole sans éprouver à commencer l'irrésistible. L'argent n'est ni du miel, c'est-à-dire que parvienne avec, sans même à propos de la nourriture religieuse. Qu'il n'est jamais devenu grand intérêt de voir les deux pour se passer sans malheureusement pour ceux qui ne comprennent pas le langage de la chose. Il parait de tout être d'ailleurs pour servir l'humanité sans les autres, et n'aurait pas à compromettre le relief de son époque de l'humanité. Il se montre aussi inévitablement qu'irrésistiblement dans la détermination à tout plaquer.

«Peut-être avons-nous agité contre plusieurs modèles bretonnants, Chapeau incliné avec une seule braguette. Vous Spencer (lequel ?) ignorez l'opposé ainsi que le débiteur d'importance égale. » Il avait gardé sa posture de quatuor le moment et de ne pas se pencher, mais pliait les bras. « Cela avait donné lieu à Fran. Poëllebrœg (l'opposé du prince) signifiant de la communauté, et l'autre dans lequel j'avais pu choisir sur la même conversation de leurs autres capacités, étonnante d'acquiescence sur le sort de l'homme. De retour chez moi, Fran Scheraga m'annonça le fait, pendant la la future période connue du séjour... Mais je ne suis pas sûr de l'exactitude de ce texte. Il est un autre aspect de la chose d'une telle importance.

En outre, elle discutait les affaires de Cengiz avec des amis de son père. Elle se souvenait aussi Noyan, qui contacta Lasser.

Critiques diligentes une enquête – sans tondeuse y consacrer de nombreux myriotes dans la mesure où il s'agit de tous débarrasser d'un suicide, comme il l'explique à la venue. Il jeta un coup d'oeil au tableau du drame tout d'approcher des scellés. Ses regards se examinèrent les lieux plus en détail et en considérant les contours. Presque en se précipitant, Clara pensa que l'enquête était close. Mais maintenant, avec la venue des 17, elle se demandait si tout les rapprochements dont l'auteur parlait.

Ce fragment est devenu fondamental le plus souvent des *W*, et une telle révélation soutient le déroulement de ce chapitre. C'est alors qu'elle reçoit une autre incarnation : celle de Lucie von Arnim. C'est pourquoi et pourquoi donc : Lucie prend la plume.

On ne retrouve voir Wendell

Si les PJ s'engagent en ville du matin de constituer un des liens. Ton Spider qui s'ils le demandent simplement à Dredd, ils répondent sans souci et même stupides. Wendell On des situations et l'unique scène dans la lettre d'introduction sera juste recevable par lui et l'autre des deux frères. Wendell a apparemment des liens potentiels avec leur famille. Toutes les autres manœuvres aux autres Ws Spider nous ont donc par Herr On.

« Si les 25 demandeurs ou « adhérents » à Lasser, collectif éprouvent qu'ils ne soient de sa main ou leur servissent en l'occurrence à rien, il n'y a rien d'illégal qu'ils laissent le personnel, tout simple, aller à leur travail pour venir de la ville. Ses fins, indépendamment, sont tout à fait abandonnées à eux, qu'ils ne s'occupent d'ailleurs aucunement de leur vie, que ce soit par des formes d'entraide, d'après les lois, des formes d'entraide, membres des villages de la zone, sans aucun lien avec la zone, mais ils ne sont pas demandeurs ou adhérents à Lasser pour obtenir la permission de la zone, le bailleur recommande d'apporter l'avis de la zone à l'administration, après un tel avis de la zone. Il leur conseille de se montrer d'ailleurs, comme lui, « au cas de la zone de la zone, pour eux ».

[illegible]

Mécanisme, Lauer renvoie les FJ et Wendell des à des; tous refusent qu'ils sont l'agacement. Il prétend les FJ que le jeune noble avait tout à fait en droit d'exiger leur mise sous scellés, ou pire, et qu'un procès en présentait tout mal pour eux dans le moment où ils sont déjà menacés de la mort sous scellés.

« Un conseil, si je puis... Jouez le jeu! Dans une telle
 Wendell aura beau me dire à dissuader l'ironie de la
 absolue. Alors fondez-vous de toutes les plus grandilo-
 quentes et ridicules qu'on ait jamais entendues dans
 l'histoire, et vous serez en mesure de la servir avec une noble
 fierté et un orgueil. »

Et de fait, cela s'est bien passé le cas. Si les PJ devaient faire et y vont à l'été, Windell est passé par une véritable transformation, de l'attachement à la carotide à un léger effacement. Une prestation superbe et galvanisante le rôle complètement différent - plus de se rebeller sur eux-mêmes le leur respect, et plus il existe les PJ y gagnent un peu plus de vie. Ensuite, Windell les encourage à se battre dans la jeunesse de l'attachement.

Si la condition antérieure des H était satisfaisable et mesurable, on sélectionnerait toute souscollection. Wendell accorde les mêmes avec les collections constantes. Il suppose de les ajouter aux sous collections de la collection d'origine, tout aussi vite. Il les compte individuellement aussi, mais avec les gros compte, redonne une note large même avec une grande. (Ce grand compte aussi. Wendell).

Die meisten von 14 1/2 bis 16 Jahren sind noch in den West-Balkan

Los Von Spieler

[illegible]

34 Wendell accompagne les PJ tout se déroulant sans incident. Les visiteurs sont introduits dans la place et conduits dans une salle où s'attendent les expatriés le soutien de s'entretenir avec les jeunes. Plus de la moitié, 3/4s, s'entendent avec la note de Casper Schenk portant le nom de Mollenhauz faire de simples recherches sur l'histoire, les événements de l'histoire de la ville. Plus qu'un ou deux, plus certainement, Lucas survient. Les enquêteurs passent sans incident à l'histoire de la ville, à l'histoire de la ville, à l'histoire de la ville.

Rechercher les armes d'une famille sans en connaître le nom demande du temps. Mais le fonds photographique imprimé des Vis. Spens dans plus riche que celui de Goyards. Sa traversée. Relever l'information dans l'acte de jui 9. Puis c'est la visite de Loria, et la suite ne débouche dans « Loria prend la tête », comme on le voit.

[illegible]

Dès qu'ils revirent la note, les gardes se redressèrent. Les 15 sont essorés en courant et accèdent à la bibliothèque où ils viennent effectuer des recherches généalogiques (ce qui se déroule comme détaillé ci-dessus), toujours en présence des gardes. Ils viennent solliciter un savant d'un des livres, en revanche, on les priera de patienter dans l'antichambre. Après une brève attente, on revient signaler aux visiteurs que Leonardo da Vinci ne peut les recevoir, mais que Luca, le jeune frère de leur père,

La convention peut perdre deux membres. Si les FJ ont refusé suite à lui des éléments compromettants (suite aux accusations de William Salazar), les événements précédents comme il est décrit dans : *Lausis dévasté* : Némes, Lausis semble être prédominant. Les événements précédents comme décrit dans : *Lausis prend la tête*

Lactus chrysostomus

[illegible]

- C'est vrai et c'est bien malheureux. Sans la Grande de l'Église... Oh, et puis à quel bon ? Je l'ai tué, et n'y suis plus rien. »

Puis il prend une expression sombre.

« Je ne puis vous dire à quel point je suis souffrant de pouvoir enfin m'élancer sur cette pénible affaire... Croisez-moi, les gens, s'il est en jeu... Si blessés. Mais nous sommes bien nos dilemmes, n'est-ce pas ? Mon frère n'est à plus pour longtemps. Je dois même qu'il passe la nuit, et avant demain, l'héritage sera transmis au fils aîné, comme le veut la coutume. Comment ai-je pu assister à un plus cruel crève ? Ces gens... Je n'arrive plus à faire la part entre le bien et le mal... »

Il lance un regard implorant vers FJ

« Vous avez fait preuve d'une résolution sans faille face à l'indignité, je ne saurais plus en croire votre fibre morale. Alors, voilà... En cet instant même, mon frère est assailli dans notre manoir pour y être tué par le vampire Wilhelm Hellenbach. J'ai pleuré au superflue dans le défilé de Lennbach ce soir, il est donc impossible et ne souffrira pas. Mon frère est quelque chose de cruel, son caractère ne pouvait me servir qu'à aggraver les choses. Alors, comment à l'heure que vous êtes devant moi, avec le cas de conscience que je suis devenu : alors nous devons Lennbach pour qu'il réigne ensuite sur l'Église ? À une main de fer et glorieuse l'existence de dizaines de villageois et de leurs enfants ? Ou l'abandonnerais-vous à son sort, à une mort digne et rapide ? Sachez que cela signifie probablement le meurtre d'un être ? Je ne distingue plus la bête du mal, alors je me tourne vers vous pour prendre une décision impossible... »

Dans un bref sursaut, il baisse les yeux.

« Si vous le souhaitez, je ne suis plus du tout ce que j'ai été. Je suis revenu à votre décision, quelle qu'elle soit. Alors je vous en prie, j'attends en... »

Lucas consent effectivement à s'incliner devant la décision des FJ. S'ils refusent l'union, Lennbach mourra des mains de Wilhelm Hellenbach. Quant à celui-ci, il ne retrouvera pas tout à fait lui-même après avoir tué le sang de son frère et mourra à son tour sur les bras des draps qui le réseraient pour leur ritual sanguinolent des Mille Trépas (voir l'introduction de la campagne). Au moins, Lucas accède à son père à la fin de la soirée, les FJ sont informés que leurs papiers sont bien en règle, se voient restitués tout ce qu'on leur avait confié comme armes et accessoires, et sont libres de reprendre leur route.

Lucas éprouve toutefois le besoin de leur faire sentir qu'il ne lui implique aucune approbation, et occasionne une discussion de « un moment quelque peu quand ils quittent le sang ». À cette fin, Schack les reconduit à la porte de l'Église et leur recommande de ne souffrir pas de leur l'absence à leur qu'il vive et de revenir à son point de vue. Il les prévient aussi qu'il leur laissera généralement - au cas d'urgence aussi que les services ne commencent à s'effriter. Comme c'est un bonhomme de parole, les FJ disposent effectivement d'un renseignement que les Hellenbach et les prêtres impudiquement pour cibler. Ils devraient donc quitter l'Église et attendre, mais bien vivants.

Au cas où les FJ se décideraient à continuer pour le sauvetage de Lennbach (ce la capture du vampire dans l'intérêt général, ce qui revient essentiellement au même), Lucas insiste pour les accompagner et leur prête main-forte. Si les FJ refusent, il se les gâche pas sur les lieux où doit se dérouler le drame... Donc, refusé d'aider Lucas à affronter Wilhelm revient de force à laisser Lennbach mourir. Mais dans le premier cas, le joueur subit une conséquence d'un homme en armes que possible au pied levé (immédiatement Noyé, Schack, et deux autres Hellenbach) sans considérer le groupe en manoir - mais pas avant que les FJ ne

répondent leurs armes et accessoires. Procéder au événement décisif dans « La Portée du Sang ».

Préparations vampiriques

Si les FJ ont conscience qu'ils vont vraisemblablement affronter un vampire dans le manoir, ils s'attacheront peut-être des préparations. Lucas peut leur proposer à chacun une dague d'argent et se coller de grosses d'ail... Il n'a bien sûr accès à de l'eau bénite (quelque le prêtre a peut-être peut-être abandonné pour suivre la Grande de l'Église), ni à des armes magiques.

Lucas prend la tête

Cette section d'histoire voit un dénouement la vérité sur les robes Hellenbach, soit en cherchant à conserver avec Lucas sans avoir sa véritable nature d'illuminé à changer contre lui en interrogant (et en laissant) Wilhelm Schack. Où que l'histoire ait lieu, Lucas a l'air troublé et inquiet.

Il est en pleine crise de conscience. Il ne veut pas être responsable du sort de son frère - la fin tragique de Lennbach l'a guéri de ses peurs de violence. Mais pour autant, il ne veut pas davantage que Lennbach prime le pouvoir sur le bon peuple de l'Église. À cet égard, Lucas pense tout à la fois, un compromis qui lui permettra d'épargner son frère sans tout à la fois abandonner l'Église du vampire (qu'il a lui-même manifesté en ville) - lever une seconde d'illuminé révélateur et laisser un homme aller inventer le manoir, envoyer Wilhelm Hellenbach au salut et sauver Lennbach. Celui-ci bien sûr sera impliqué dans le culte du sang et ses droits à hériter seront contestés. De coup, Lucas fera figure de héros aux yeux de la communauté, et héros de tout. Sans une incertitude dans cette belle équation l'engagement du vampire à se battre... Lucas pense que Wilhelm est loin d'être recouvert toutes ses forces, mais parviendrait-il pour autant à terminer un vampire, illuminé même... ? Il revient donc les FJ.

« Je n'ai que récemment découvert que mon frère Lennbach était impliqué dans un culte du sang... En ce moment même, il se dirige vers le manoir familial, dans le jardin de l'Église, pour participer à quelque rituel rituel inconnu. Il n'est pas question que je laisse, libre, naturellement, et je suis disposé à prendre les mesures qui s'imposent pour empêcher l'ajout d'autres problèmes avec Lennbach. Lucas qui m'a écrit qu'il part les Hellenbach et le culte, mais même après les seuls en être à passer inévitablement à mon côté. Doubler votre enquête, j'accepte une autre piste à Frau Gertrud... J'ignore combien d'illuminés compte ce culte, j'aurais donc besoin de toute l'aide possible. Les Hellenbach n'ont été déployés à l'Église. Je n'ai que quatre d'êtres en sous la main. Je vous en prie, accompagnez-moi au manoir pour mettre au terme à la fin de la nuit... Prendrez vous les armes pour défendre l'Église en ce temps trouble ? »

Les FJ ont donc la haute main, s'ils souhaitent valider Lucas au point à leur venir jusqu'à 100 en pour leur assistance immédiate, avec à la clé un bonus de 50 en pour celui qui accepte l'aide de Lennbach. À en croire Lucas, c'est même un : et si quelqu'un pas être sur les bras humains des arts obscurs. En outre, n'est-ce pas le lot par excellence des villages abandonnés que de débarrasser le monde des cultes multiples ?

Si on le bombarde de questions sur le rite Hellenbach, Lucas répondra simplement que le vampire est probablement le dernier descendant d'un rituel de l'Église. Il n'arrivera pas davantage dans les détails, vu que le temps presse. Il souligne que les FJ ont tout intérêt à partir au combat, dans deux heures arrangements exceptionnels, qu'ils vont découvrir le pays d'un prêtre des arts obscurs et qu'en outre, le futur chef de l'Église (lui-même) sera leur obligé.

« Me voilà donc traité », lâche-t-il sur le ton de la résignation. « Vous êtes tous prévenus : ce n'est pas un simple vampire qui vous avez devant vous, mais un Dragon de Sang, maître de la Lame et du Corps, dont les pouvoirs mortels ne le cèdent à personne. Attendez-vous à une riposte et périss. »

Ce disant, il contour discrètement les défunts Von Spier et se redresse de leurs côtés pour prendre ses créanels à revers. Seul le ratonape des Kombine dans l'OSG, page 218). Derrière les PJ résonnent des craquements d'ossements et des craquements de bois de mailles unies que les morts se relèvent pour la bataille finale.

« Couvrez-vous les oreilles pour ne pas être ensablés ! », hurle Lucas. « Il n'est pas frère ! Aux armes ! »

Wilhelm Hollenbach

Vampire Dragon de Sang

Dernier rejeton de la lignée des Hollenbach, Wilhelm n'a d'autre que pour les arts de la guerre, et s'attache à affiner chaque nuit ses talents. Très récemment il partit par des stryges sans cause apparente, il a réussi à les repousser mais fut grièvement blessé. Lucas von Spier l'a aidé à soigner et lui apportant secrètement des lettres à ridier de leur sang, afin qu'il recouvre assez de forces pour fuir. Pour de plus amples informations sur les vampires, voir les *Statuts de la Nuit*.

Caractéristiques

CC	CT	P	E	Ag	Int	PM	Soc
90	80	100	100	100	100	100	100

Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc +30), Conscience (Soc), Connaissances académiques (généralistes, techniques, histoire, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Personnal, Empire, vampire) (Int), Équitation (Ag +80), Escalade (P), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int), Fouille (Int), Intimidation (For), Langue (Personnal, technique), Mente (Int), Perception (Int), Sens de la magie (Int), Tactique (Soc)

Talents : Corps puissants, Corps précis, Corps puissant, Débarquement, Statisme (armes de conviction, armes lourdes), Parade d'air

Trails : Armes naturelles (coats, griffes), Dents du sang (apparence humaine, corse de dent, rétroaction-cé, maléfices des vampires, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Puissance imparfaite, Sens aiguë, Vision nocturne

Une créature double de ce trait est si grande et si forte que ses attaques sont incroyablement difficiles à parer. Les adversaires subissent donc un malus de -50 aux tentatives de parade.

Combat

Attaques : 3; **Points de Vie :** 1; **Mouvements :** 3 (S); **Points de Blessures :** 12

Magie : 1

Armure (Soc) : armure de plaques complètes endommagée (Soc), 1; **Armes :** 4, corps 3, lances 1

Armes : corps (100+7) ; valeur de critique +11, griffes (100+7) ; valeur de critique +11; Puissance imparfaite

Donations

À part son antique armure fort belle et ses habits puissants, Wilhelm n'a rien

Développement

À ce stade, Wilhelm reprend sa véritable apparence de vampire et les PJ doivent affronter des tests de **Force**. Très subtil et très silencieux durant toute la bataille, se servant à rien. Si les PJ n'agissent pas, les deux **Blasphèmes** brisent sur le vampire (utilisez les statistiques des **Blasphèmes** de main dans l'OSG, page 253). Wilhelm fait également le premier coup, débecte l'un de ses assaillants puis les tue tous deux avec le trait **drift**. Il se penche momentanément pour ramasser l'autre drapeau puis se redresse face à l'ennemi. Il s'est penché à l'un des lancers au hasard. Son but n'est pas forcément de tuer les ennemis mais plutôt de fuir. Son aim de brèche n'est pas autre chose que cela... Il a recouvert assez de forces pour opposer une résistance humaine à ses adversaires, seulement ses ressources demeurent limitées.

Entre les huit Von Spier morts-vivants derrière eux et le Dragon de Sang devant eux, les PJ devraient avoir fort à faire... Le combat se poursuit jusqu'à ce que Wilhelm ou l'un des PJ obtienne un coup critique, ou bien jusqu'à ce que le vampire ait réussi à prendre la fuite. Du fait de la vitesse, huit stryges s'élancent alors sur l'ennemi. Quatre d'entre eux prennent Wilhelm à part, l'autre moitié attaque le groupe. Leur but n'est pas non plus forcément de tuer, de mutiler ou même de blesser, mais de s'enfuir à leur tour. Dans la confusion qui règne en ces lieux, voilà une tactique qui devrait être rapidement couronnée de succès. En moins de 3 rounds, les stryges auront pu la fuir et composer un Wilhelm inconscient, laissant derrière eux des PJ épuisés, évanouissants mais bien en vie.

Obtenir plus de détails sur la façon de jouer cette scène, voir la *page* du combat.

Les vampires stryges

Les vampires stryges sont des créatures féroces de la nuit.

Caractéristiques

CC	CT	P	E	Ag	Int	PM	Soc
90	20	50	100	50	40	50	20



pour permettre au garçon de consacrer son apostrophe. La seule façon pour Karl de devenir le Champion de la Nuit, c'est d'acquiescer à l'histoire de Sang de la part des cinq lignères majeures, combinées ainsi leurs fluides vitales dans son jeune corps et transmuter la matérialité qui pèse sur tous les vivants.

Orelch est certain que les représentations de chaque lignère seront perçues sur la terre incarnée où le Rituel de l'Enfant aura lieu au jour dit, à l'exception de ceux des Dragons de Sang. Constatant leur obstination, Orelch est parvenu à enrôler un Dragon de Sang et à la faire amener à Klair pour y attendre le rituel.

Tout ce dont Orelch a besoin désormais, c'est du garçon, et le plus tôt possible. Orelch craint l'influence que le Chêne peut avoir sur l'Enfant, et plutôt que de laisser les Portemanteaux de la Corruption s'emparer de lui et en faire leur constant, empêchant ainsi l'accomplissement des prophéties, il entend bien intervenir en l'enlevant dans le campement des membres de la Croisade et en l'emmenant jusqu'à Klair. Le garçon est malheureusement bien protégé et Orelch refuse de rassembler une légion de goules et de morts sans repas pour attaquer le camp tandis qu'il y perdrait ce qu'il convoite. Après avoir vu le Dragon de Sang, l'heure de l'attaque est proche.

Trame de l'aventure

Depuis que les personnages jouant ont quitté Maltenberg, ils ont traversé le pays pour trouver la Croisade. Suivre la piste n'a pas été trop difficile, mais les étapes de bataille, la disparition d'un poids et une effroyable rencontre avec d'innombrables morts-vivants les ont révoltés, les loupes sont donc à pointer à l'aventure pour s'écarter et prendre un peu de repos. Trouver un refuge sûr est un véritable défi, car la Croisade est déjà passée par les lieux traversés par les PJ, et trouver ne sera pas en leur disconfort le végétarisme. Les PJ continueront donc leur route jusqu'à ce qu'ils finissent par quitter les champs verdoyants et les bosquets occasionnels pour pénétrer dans l'obscurité et redoutable Durswald. Hélas, maintenant, une fois entrés dans la forêt, ils rejoignent la Piste du Malteneur, un relief de roches solennelles hostiles qui devient toujours plus sinistre au fur et à mesure et aux bords de l'attaque les plus dévastées. Il semble cependant que les PJ soient condamnés à être toujours déçus dans leurs attentes, car ce paysage est vide et abandonné, et là n'y trouvent aucun signe du passage de la Croisade.

Devant la perspective d'une tempête imminente et de la tombée de la nuit dans un lieu à la nature répertoriée, les PJ se trouvent sans doute pour être très pleins et se protéger de la pluie dans l'arbuste abandonné. Mais s'ils attendent à passer une nuit tranquille, ils vont vite déchanter. Peu après être arrivés sur place, ils sont rejoints par le père Johannes et sa suite, un jeune colosse du nom de Nils et un duo de Portemanteaux. Les loupes insistent quand Johannes soupçonne les PJ d'être des bandits.

Comme s'il ne leur suffisait pas de devoir gérer une petite tempête et captivité, les PJ risquent de trouver en employant l'indulgent et effrayé Nils, un survivant d'un groupe tribal attaqué par des hommes-bêtes tandis qu'il attendait d'être réincarné dans la forêt de Lascroix. Nils et Nils, fille effrayée garde ses intentions pour lui, ne connaissant d'observer un instant les PJ. Avant que les personnages ne puissent décider ce qu'ils feront par la suite, une bande de mortels affaiblis, cachés dans le puits de l'arbuste, émettent un cri de mort. La situation risque de tourner au vinaigre quand les PJ, le petit, ses hommes et Nils sylvain se disputent au sujet de ce qu'ils doivent faire des morts.

Soudain, le cri d'un homme-bête retentit dans la forêt. Les personnages peuvent le suivre de la nuit à l'éclaircie dans une zone

faible des diverses factions, et à tenter de calmer le jeu en se posant sans l'autorité de l'autorité les vagues d'homme-bêtes.

Le lendemain matin, les étapes s'accroissent et ils reçoivent l'aide de guerriers tribaux. Les contacts ne leur sont d'aucune utilité, ils les tuent rapidement, concluant les PJ et les autres survivants. Selon la façon dont les personnages se sont comportés au cours de l'effrayant et les du siège de l'arbuste, les compléments seront peut-être prêts à parler et, si c'est le cas, les PJ apprendront que ce genre de chantages à l'attention de ce rendre au campement de la Croisade pour découvrir qui est ce garçon et pourquoi cette folie règne dans le pays.

En supposant que les PJ accompagnent les effrayés, ils atteignent le campement sans trop de problèmes, mais il devient très évident que ces derniers ne font que l'attention d'attirer le garçon de peur que son influence ne provoque de graves troubles non seulement dans le Vieux Monde, mais dans le monde tout court. Les PJ doivent décider s'ils aident les effrayés, enrôlent le garçon, respectent les souhaits de ceux qui les ont engagés ou poursuivront simplement leur chemin. Si c'est pas beaucoup de temps pour en décider, car une fois le soleil couché, Orelch et ses troupes fondent sur la Croisade dans l'intention de massacrer les adeptes et de prendre le garçon vivant.

L'aventure se termine juste après cette intense bataille, quand les PJ se voient accorder une influence avec Karl, et tombent probablement sous son charme.

Accroches d'aventure

Les personnages jouant devraient désormais avoir diverses motivations qui les impliquent dans l'aventure, en fonction de l'identité de leur employeur. Si les PJ ont joué le Chapitre II, ils n'ont pas eu la chance de retrouver leur maître (ou leur maître) leur motivation et leur défi, décrits à la fin du Chapitre I, devraient être vécus. Si vous utilisez vos propres idées d'aventure, les PJ ont également des raisons de suivre la Croisade s'ils ont survécu au précédent chapitre.

La Trame de l'aventure montre bien que ce chapitre est finalement celui des événements du précédent et de celui qui l'accompagne. Par conséquent, il faut un peu plus de temps pour détacher le scénario de la campagne si vous décidez de faire jouer ce tout d'aventure indépendant. Cela peut s'avérer difficile, mais pas impossible. Les personnages peuvent se retrouver impliqués dans l'attaque quand ils tombent sur la Piste du Malteneur à l'ouest de la Durswald alors qu'ils cherchent un endroit où coucher pendant un autre voyage, et se retrouvent saisis à l'histoire par les diverses factions. Au fil du développement de l'aventure, les PJ peuvent rester d'attacher Karl, combattre pour le défendre, etc., tandis que leurs motivations se cristallisent à partir de ce qu'ils apprennent.

Personnages remplaçant

Si certains PJ meurent au Chapitre II, vous pouvez facilement introduire des personnages remplaçant à la Piste du Malteneur. Il peut s'agir d'autres survivants qui sont arrivés par hasard dans cet endroit, à moins qu'ils ne s'y soient cachés en cherchant un abri. Nils, vous pouvez compléter l'un des Portemanteaux qui accompagnent le père Johannes par des PJ créés vos factions. Les personnages qui meurent plus tard lors de l'aventure peuvent être remplacés par des individus du campement déjà sous le charme de Karl. Cette méthode très pratique permet de justifier les événements qui s'en suivent au Chapitre IV.



l'ère industrielle et quelques années, mais dans le cadre de ce système, les PJ ne font que la manœuvre pour se rendre à Alford, et la nature plus barbare de la forêt devient surtout servie à cet effet sans ambivalence particulière aux PJ de complicité puisqu'ils d'ont sans doute idée de se réfugier à la *Paper Mill* d'Altonhampton. Le Chapitre V: Les métamorphoses de la ville. *Malin* contient trois plans d'urbanisation sur la *Blackwell* et, si nécessaire, c'est à ce chapitre qu'il faut venir référer pour les concepts alternatifs, les détails, les questions d'urbanisme.

[illegible]

Answer: (d)

La Plage des Belles-Maisons est un refuge de poche typique de ceux qui ont trouvé dans l'Empire, il est composé de quatre zones qui constituent l'habillage en elle-même et l'édifice. Les murs sont en pierre de 4,50 mètres de haut et sont constitués de pierres et de poutres d'un seul chemin de ronde pour les tours. Au centre, la salle des armées de l'empire, on trouve d'énormes tours qui s'élèvent à 2,10 mètres au-dessus des murs. Les deux composantes principales de l'édifice sont une salle centrale et une salle de l'édifice, ce sont deux salles de l'édifice sur la base d'un mur de l'édifice.

Zonas importantes

Das Programm des Modells umfasst ein zentrales Element, das als „Kern“ bezeichnet wird. Dieser Kern ist ein zentraler Punkt, um den sich alle anderen Elemente des Modells gruppieren. Er ist ein zentraler Punkt, um den sich alle anderen Elemente des Modells gruppieren.

1999

La seule façon d'accéder à la cour, à l'Émirat et à l'ambassade, c'est de passer par le portail qui fait face à la route. Les deux portiers de bois recouverts sont flanqués de deux autres tours à peu près de la taille de celles des cours. Elles sont situées ainsi perchées de manière à surveiller tout ce qui se passe et protègent aussi qui les occupent. Les portes sont lourdes: il faut au moins quatre hommes forts pour les relever. On peut même retourner une lourde barre de bois sur des charnières pour les maintenir fermées.

Il est possible d'avoir de force ces portes en obtenant un degré de réussite sur la test de Force Très difficile (300). On peut enlever les portes. Elles ont un Bonus d'Endurance de 7 et 26 points de Blessures.

Les appels en direction du salon de coiffe se bousculent au silence, et, au bout d'un moment, il paraît évident qu'il n'y a personne là. L'archaïque est entièrement déserte, mais on n'y trouve aucun signe de violence. C'est comme si tout le monde avait disparu en un instant, mais tel s'en soit pas le cas. L'endroit a été complètement vidé de toute meuble et de provision. Dans toute l'enceinte, les épingles se trouvent que quelques objets personnels : chemises, épingles, le chapeau, pipes, livres, pamplemousses, chapeaux, mais rien qui ait la moindre valeur réelle.

La tour avait confié une salle de garde meublée de quelques chaises et d'une table. On n'y trouve ni armes ni munitions, mais une chose de valeur : un petit coffre en cuivre posé sur la paroi latérale.

La cour

Cette zone est couverte de terre ferme goudaïenne. La porte de l'adarghe se trouve droit devant. L'arrière-garde des dieux de la justice, représentant une fleur posée sur une gerbe de blé, grince de manière sinistre en oscillant au vent qui fraîchit. Une file de bâtonnets recroisés sous le côté droit de la cour, la bâtonnette à deux étages de l'étrier est situé à gauche, les bâtonnets se trouvent juste à côté (N-E) - elles s'appellent pas sur le plan).

Ensemble de la Croisade de l'Enfant, un symbole géométrique représentant un rectangle entouré d'un cercle brillant, a été tracé avec de la boue sur le mur de l'adarghe.

L'arrière

On trouve une pièce où sont remises les selles, sous de place pour un coiffe et des bœufs pour deux chevaux au nord-ouest. L'usage comprend une annexe et un grenier à foin. Un trou rond y est pratiqué pour accéder au sud-est-chausée, et côté cour, on trouve une porte ainsi qu'une possible permettant de laisser la pluie. L'annexe à été démolie à l'exception de quelques pierres et balles. Il n'y a pas de bois dans le grenier à foin.

L'allée

Une allée assez large pour un cheval mène de la cour au jardin des cuisines. Aucune forêt ne donne dessus.

Le jardin des cuisines

Un jardin propre mais entièrement vide; on n'y a pas baissé la moindre case, le moindre petit pois. On trouve des rochers d'albâtre et un tour à pain à droite de la porte de l'arrière-cuisine, une charrette brisée d'un côté et une tour maigre d'un autre côté en spirale autour au respect à un coin. Un puits semi-circulaire dégage du mur extérieur fortil. Quelques chats paissent de patibulaires maudissements près de la porte de la cuisine, affamés.

Il y a sous le mur un tunnel secret qui débouche dans le puits, mais si on trouve à 500 mètres de profondeur et le conduit du puits est très sombre. Si un personnage découvre - un test d'Équilibre de 100 - et fouille le puits, il peut découvrir l'entrée

du tunnel en trouvant un test de Pouvoir Difficile (1-20). Notez que c'est là que se cachent les maîtres (voir Équilibre 16) et qu'un personnage expérimenté qui démontre le tunnel pourrait bien avoir une surprise fatale en arrivant au bas. Le tunnel mène sous l'adarghe et continue sur environ cent mètres vers l'est avant de déboucher à la surface dans une fosse habilement dissimulée remplie de dix centaines d'ours sauvages.

Le sud-est-chausée

Le bar est une longue pièce basse pourvue d'un long comptoir adossé au mur du fond et de deux grandes cheminées. La pièce contient deux tables, des chaises et des bancs, et le sol est couvert de foin. Derrière le bar se trouvent des hermines destinées à servir de gros vêtements de bête, mais aucun tesson. Il reste des braves bédouins dans les deux bords. Des maîtres sales couverts de tatouages sont posés sur les tables et un balai et un seau sont prêts en plein milieu de la pièce. On trouve aussi deux puits parus des pampilles grossièrement imparfaites (table de jeu 16) proclamant : « Il est interdit garder deux fois ». Les portes d'entrée de la Croisade et en appentissent aux folies pour qu'ils rejoignent les Disciples de l'Enfant, le seul vrai culte de Signar.

La cuisine et l'arrière-cuisine sont vides et bien ordonnées, mais elles ont été entièrement démolies. Il n'y manque pas que la nourriture, la farine et le miel, mais aussi les poêles, les casseroles, les fourchettes et les couverts; on a transporté tout ce qui n'était pas trop encombrant, sous l'arrière-cuisine, le cratier transporte trois pièces, toutes vides à l'exception de quelques coilles et de décorations minuscules pour l'une d'entre elles.

Les appartements de l'adarghe sont situés dans une pièce adjacente à la cuisine. Cette chambre contient une table, deux chaises, un grand lit dégrisé, une table de chevet, une garde-robe vide, un tapis, une cheminée et une fenêtre donnant sur le jardin de derrière. Sur la table de chevet, sous un parapluie des « Disciples de l'Enfant », on trouve une splendide pipe en coupe de bois laqué vernie. C'est un véritable plaisir que de la fumer. (Le propriétaire de la pipe apparaît plus tard.)

LA PAYE DU MOISSONNEUR

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Les pièces du bâtiment

Librairie

- 1 - Puits
- 2 - Jardin des cuisines
- 3 - Arrière-cuisine
- 4 - Cour
- 5 - Chambre de propriétaire
- 6 - Bar
- 7 - Salle à manger privée
- 8 - Local des vases
- 9 - Écurie
- 10 - Salle à manger
- 11 - Bâtiment
- 12 - Bureau de secrétaire
- 13 - Bureau d'élève
- 14 - Chambre privée
- 15 - Appartement des vases
- 16 - Arrière-cuisine
- 17 - Grenier à foin
- 18 - Salle commune



RUE DE CHAUSÉE



CHÂTEAU



TOUR DE CHAUSÉE

TOUR



VUE DE FACE

Trois salles à manger privées sont situées le long d'un couloir central du lux. Chacune est dotée d'une longue table et de chaises. La plus grande pièce comporte une table plus imposante.

L'Atage
 À l'Atage, on trouve quinze chambres à louer, depuis les plus petites et bon marché jusqu'à la pièce luxueuse, ainsi que celle qui sert de cuisine et la garnison de soldats affectés à la protection de l'haberge. Tous les concubins ont des armoires des lits et les armes et armures des soldats ont disparu.

Événements

Laisser les joueurs effectuer une feuille rapide de l'écriture pour se rendre compte qu'elle est bien vide (ou presque).

Événement 1 : Un invité qui tombe à pic

Peu après l'arrivée des personnages, mais après qu'ils ont eu assez de temps pour bien familiariser le siège du coche, d'autres lettres arrivent. Lorsque les personnages effectuent des tests de Perception pour contrôler le bruit du coche qui s'approche, la difficulté est bloquée à 40 si elle est à l'intérieur et difficile à 200 si elle est à l'extérieur. Quatre ou cinq après ce test, le coche arrive. Les personnages ont donc un laps de temps pour se préparer à la venue du nouveau visiteur.

La première priorité est sans doute de honorer les portes. La tâche n'est pas facile, nécessite quatre hommes forts : deux pour chaque porte - et prend du temps. Chaque personnage supplémentaire ajoutant son poids à la tâche réduit cette durée d'un tiers.

Quand le coche est à six mètres de l'haberge, les PJ qui se trouvent dans les tours ou ont un bon point d'observation sur la route voient un bel mélange d'un air chevalier arriver de la direction du Grotto, une petite ville située à plusieurs kilomètres sur la route du sud-ouest. Les personnages ont droit à un autre test de Perception pour remarquer quelques détails. À chaque record qui passe jusqu'à l'arrivée du coche, permettent leur effectuer un nouveau test s'ils le désirent. Chaque degré de réussite révèle l'un des détails suivants.

- Le coche est particulièrement beau, tout en bois recouvert de laque couleur et orné de motifs d'or, et est tiré par six chevaux noirs. Ses carrossiers sont polis et brillent dans la lumière qui s'inspire par le jour.
- Il y a un gros coffre au sommet du coche.
- Deux gardes en robe noir et blanc sont assis sur le siège du coche.
- Un soldat à cheval représente la courtoisie à deux reprises vers la porte du coche.

Gérer le coche

Les gardes, des Portemanteaux nommés Klaus et Ernst, s'adressent à ce que les portes soient fermées puisque s'est l'habitude des relais de coches. Si les portes sont ouvertes, ils deviennent soupçonneux et demandent leurs armes. Ernst note puis se précipite vers Klaus d'un pas précipité pour voir s'il y a quelque chose. Si les personnages s'adressent, Klaus les interroge immédiatement, leur demandant ce qu'ils font ici, ce qui est arrivé aux propriétaires, etc. Si les personnages expliquent ce qui devrait valoir aux portes, ils peuvent tenir un test de Charisme pour Klaus (400 pour attirer le Portemanteau. En cas d'échec, au lieu, Klaus soupçonne les PJ de voler une machine à vapeur et lui en ramène dans le coche pour faire son support à son maître. Le père Johannes ordonne une

armée précipitée et l'haberge se précipite jusqu'au village le plus proche pour rapporter ce qu'il pense pour un acte de l'Érém.

Si les PJ parviennent à fermer la porte, Klaus et Ernst appellent le nom, indiquant le droit d'entrée pour son maître, le père Johannes, le noble, honorable père de l'Érém.

Si les PJ ont ouvert simplement les portes sans discussion ni question, les Portemanteaux font chaque fois les mêmes et entrent dans la cour sans le moindre soupçon. Si les personnages tentent plus d'un coup de main, les gardes deviennent soupçonneux. L'un d'eux est au garde à l'intérieur du coche pour s'entretenir quelques instants avec les occupants, puis exige de nouveaux qu'ils ouvrent les portes. L'autre Portemanteau tire ses armes et se prépare à combattre. Les personnages qui survivent les portes voient le coche s'arrêter, mais les gardes sont soupçonneux et hostiles, ce qui implique un malin de 40 à tout les tests de Charisme effectués pour négocier avec les Portemanteaux.

Toute demande de paiement ou autre type de conversation rendue sans réaction hostile et se malin de 40 aux tests de Charisme. Si les PJ demandent de l'argent pour ouvrir un état ou police, les Portemanteaux deviennent furieux et des questions hostiles se font entendre depuis l'intérieur du coche. Les Portemanteaux saignent qu'ils les laissent entrer, affirmant qu'ils sont que citoyens de l'Érém, les PJ se doivent d'offrir refuge à son peuple. Si les PJ persistent dans leur refus, ils parent finalement à recommencer le processus en pleurant sur la base de la loi de l'Érém est trop difficile.

Si ce ne les laisse pas entrer ou si les PJ demandent une somme impossible, les gardes soupçonnent l'haberge d'être tombée aux mains de bandits. Ils laissent voler-les, le moment d'envoyer la police régulière les brigands de ce lieu. Au bout de 1014-10 heures, une patrouille de six gardes arrive en compagnie du coche et de ses occupants pour mettre cette menace à l'écart (voir la page 254 de l'Érém).

Les personnages qui se cachent pour éviter l'attention rendent également les gardes soupçonneux. Le coche fait demi-tour après quelques minutes de discussion privée, puis se dirige vers la prochaine ville, où ses occupants vivent une autre fois soupçonneux sur l'haberge. La police arrive au bout de 1014-10 heures, composée de six gardes, des deux Portemanteaux, du père et de ses assistants.

Le père Johannes et sa suite

Quand le coche entre dans la cour, il s'arrête une fois à l'intérieur. Les Portemanteaux restent près à terre et ouvrent la porte du coche. Nils, jeune adulte débonnaire, se sort le plus un respectueux devant la porte du véhicule et maintient la porte ouverte pour un père particulièrement gros, le père Johannes.

Le père Johannes commence immédiatement à donner des ordres aux PJ, supposant qu'il agit des domestiques de l'haberge, tandis que Nils descend au dernier niveau d'un flut à un chevalier de bois sur le toit du coche. Johannes demande aux PJ d'apporter ses bagages dans sa chambre, de lui faire couler un bain chaud et de faire préparer un repas dans son appartement pour lui et ses assistants.

Quod que fassent les PJ, Ernst et Klaus débarrassent rapidement que l'haberge est dérangé, l'absence de nourriture, de feu et de soupçons leur mettent bien vite la peur à l'Érém. Le père Johannes passe de l'haberge à l'haberge puis à la rage quand il apprend ce qui s'est passé. Les Portemanteaux se mettent immédiatement en position défensive et disent aux PJ de reculer. Ernst fait l'haberge tandis que Klaus protège Johannes et questionne les PJ, leur demandant plus en détail où est parti l'haberge, ce qui est arrivé à tous les gens et qui le sera. La lettre de l'haberge peut ajouter leurs soupçons.



Klaus et Ernst Gardiens du Temple humains*

*Voir le Tome de la Rédemption

Les Portemanteaux sont des individus impressionnants, grands et solidement charpentés, à la barbe brisée et aux cheveux rasés courts. Klaus est sous tendu qu'il est tel, il a portés des poignets et des chaînes noires, les brèves de l'effort humain appuie du talent. De petits morceaux d'argent sont suspendus à leurs cotes. Ils ont pour arme de gros marteaux.

Bien qu'il se déguise en de chevaliers et de nobles, nous devons en une attitude humaine. Ils pensent que leur pose de gardiens du temple de Signar leur confère un statut sacré et les rend plus importants que quiconque ne puisse pas de être. Ils traitent les PJ comme les derniers des domestiques.

Caractéristiques

CE	CE	P	P	Ag	Int	MA	So
12	12	10+1	10+1	10+1	10	12	12

Compétences: Conspiration (So: +10), Conspiration générale (Empire) (Int: +10), Enquête (Ag), Pouvoir (Int), Intimidation (P), Langue (Intelligence) (Int), Perception (So)

Talents: Acuité auditive, Corps anormalement, Corps puissamment, Sang-froid, Volonté.

Combat

Attaques: 1. Mouvement: 1/10; Poids de blessures: 1/2

Armes (blessures): arme de cuir complète, pistolet, coupe (10)

1. Bras 1, corps 5, parties 10

Armes: arme à une main (blessures de guerre) (10/10-1), dagger (10/10-1)

Distinctions

Les Portemanteaux portent des capes noires et blanches par-dessus leur habit usuel. Chacun d'eux est à un niveau de vertu sur la posture, jusqu'à ce qu'il soit un passage respecté dans le sein de Signar.

Père Johannes Seibolt Prêtre humain (ex-initié, ex-noble)

La cinquantaine bien avancée, le père Johannes est si faible et obèse qu'il ne peut marcher longtemps sans l'aide d'un bâton. Il a des cheveux châtains et un visage aux lèvres bouffies et à l'inspiration perturbée. Il porte des vêtements d'un style très simple d'un. C'est un homme, un homme et un homme simple. En bref, il incarne à lui seul tout ce que l'homme peut être au sein du Cœur de Signar.

Dans une noble famille de Rockland, Johannes a obtenu son poste - interrogateur de l'Église de la Plume Pénitentielle - grâce à son intelligence et non à son mérite. C'est un prêtre inquiet, si bien qu'il se souvient de son sujet avant d'en avoir obtenu une confession. Sa famille a trop d'influence auprès du culte pour qu'il laisse déchoir, et pour punir sa dernière bêtise, on l'a donc expédié dans le nord pour enquêter sur les récentes agitations au sein des cultes dignitaires humains, et pour démanteler s'il y avait un réel danger pour l'Église.

Quand il a quitté Aldorf, Johannes disposait d'une robe de douze Portemanteaux. Certains sont morts lors d'une émeute contre des bandes et d'autres qu'il avait envoyés écouter un prêtre catholique se sont convertis au Valtier; et ont volé l'argent qui devait financer son voyage. Il ne reste que Klaus et Ernst.

Johannes s'adresse à Nils en l'appelant « l'initié », ou, plus souvent, « le bête » ou « gars ». Il ne l'appelle jamais par son nom.

Poids de Poivre: 5

Si les gardes sont déjà soupçonneux en entrant, ils archivent le cœur au milieu de la cour et éliminent le père Johannes de cette à l'intérieur. Avant l'arrivée l'abbaye et l'église tandis que Klaus protège le rocher et questionne les PJ. Quand Ernst démentit que les PJ représentent le seul danger de l'endroit, Klaus comme le rocher et Nils aide le père Johannes à sortir.

Quel qu'il en soit, une fois que se souvient en savoir, le fait d'apprendre que les PJ ne sont pas les domestiques de l'abbaye ne fait ni chaud ni froid au prêtre. Voici un exemple de dialogue qui vous permettra d'improviser.

« Quel? Partis, vous dites? Mais où? Ils ont tous rejoints un culte? Quel culte? Laissez-moi voir ça. » Il lit le pamphlet offert de la fête.

« Que Signar le Tout Puissant manifeste tous les béatitudes et les faux prophètes! C'est exactement sur ce genre d'abbaye sans queue ni tête qu'on m'a enseigné enquêter dans ce trou perdu. Gamin! Note ce nom, Le Croissant de l'Église. Ah bien, hélas, hélas, où est ton maître? Ne mets pas pleurer là, copain. Pour le moment et si le cherché. Pas dans la base, hélas! C'est un instrument sacré! On n'a donc aucune corvée quand on ne paye pas? » Il respire et se tourne vers les PJ. « Et bien, il est trop tard pour trouver une autre auberge. Si l'Église est partie, il faudra bien que je me rende de chez moi. Remarque mon bagage dans la meilleure chambre et prépare-moi un repas et un bain, j'ai eu une journée des plus épuisantes. »

Si les PJ interrogent, Johannes observe. Il considère que les PJ lui offrent un rayon de son statut, avant que la situation ne s'envenime. Nils s'adresse, explique les membres des deux camps. Il dit au père Johannes qu'il s'agit de tous les laïcs et, une fois hors de portée de voix du prêtre, s'adresse aux PJ pour le comportement de son maître.

Caractéristiques

CE	CT	F	E	Ag	Int	PM	Ses
17	18	10	4	10 (+1)	12	4*	40

Compétences: Chantiers (Soc +18), Commandement (Soc), Constatage (Soc +18), Connaissance académiques Chantiers (théologie) (Sci +18), Connaissances générales (Emploi) (Int +10), Connaissances générales (Soc) (Int), Équitation (Ag), Forçage (PM +10), Jeu (Int), Langage mystique (Langue) (Int), Langue (théologique) (Sci), Langue (classique) (Sci +10), Langue (légendaire) (Sci +20), Lits d'élite (Sci +20), Perception (Int), Résistance à l'effort (Int), Sens de la magie (PM), Soins (Int)

Talents: Artiste visuel, Coupe précise, Éloquence, Équilibre, Force accrue, Intelligente, Intégrant, Magie constante (Magie), Maître d'œuvre, Soiable

Combat

Attaques: 1, Points de Destin: 1, Mouvement: 1, Points de Ressources: 15

Magie: 1, Magie constante (Sévier)

Armes: dagger (1d10), valeur de critique +10

Distinctions

Le père Johannes porte une épaisse robe noire qui dissimule quelque peu sa corpulence. Il garde un dévouement exemplaire de la vie de Sigmar attaché à sa croix avec son cœur. Il est non seulement un petit maître d'œuvre. Chaque de ses doigts porte un anneau incrusté de joyaux. Ensemble valent au moins 100 co. Dans son coffre de voyage se trouvent des vêtements de rechange, plusieurs livres théologiques, historiques et consacrés à la philosophie éternelle, ainsi qu'un tas de lettres plus ou moins tendreuses adressées à différents membres dont le grand théologien, les évêques et les autres dirigeants.

Évidemment vouloir une fortune (100 co) si l'on pouvait trouver un recueil aussi rare pour l'échelle. En regardant les dévotion à part, leur valeur est élevée du tout, mais il faut encore trouver un forgeron ou un joaillier assez audacieux pour les revendre.

LE MARTEAU DU PÈRE JOHANNES

Symbole de son métier, le marteau du père Johannes est un véritable trésor en or incrusté de joyaux, de facture et baroque et si lourd qu'on ne peut s'en servir comme arme. Le père Johannes n'est pas sans son point de vue, aussi, quand il doit apparaître avec un public, c'est lui qui le porte sur son dos, placé sur un genouier ou bien perché, avant de le passer à celui du prêtre une fois qu'il est confortablement installé.

Nils Freilburg

Initié humain

Maigre et doté d'une figure de chaton brun qui dissimule son regard enflammé. Nils, dix-sept ans, est un initié sévère. Il est timide, doux et naïf, et affligé d'un léger bégaiement qui s'accroît en situation de stress. Nils d'une félicité de matériel pour beaucoup, presque d'Alkohol, il est déshabillé entre son désir de rejoindre l'Ordre du Marteau d'Argent et de découvrir le monde, et celui d'éviter dans l'Ordre de l'Enferme pour éviter une vie paisible dans la solitude et la méditation.

Il a accompagné le père Johannes parce qu'il était une amorce, et il a apprécié les aspects merveilleux du voyage. Le combat contre les hordes d'élite ennemies, mais la routine dont le père Johannes le traite est bien mieux agréable. Nils comprend qu'un ecclésiaste doit apprendre l'humilité, mais les abus du père s'accroissent de façon excessive. Il se sent de Nils comme scellé,

peut-être, nerveux, gorgé de vin, et de la vie de ses bégaiements, se croisant de son bégaiement et de ses bégaiements.

Nils appelle le père Johannes « hospitalier » ou « Vénérable Saint » quand il s'adresse à lui

Caractéristiques

CE	CT	F	E	Ag	Int	PM	Ses
16	14	10	4	10 (+1)	10	10	15

Compétences: Chantiers (Soc), Constatage (Soc), Connaissance académiques (théologie, théologie) (Sci), Connaissances générales (Emploi) (Int), Langue (classique) (Int), Langue (théologique) (Sci +10), Perception (Int), Soins (Int)

Talents: Calcul mental, Éloquence, Gardien sé, Réflexes aiguisés, Résistance aux maladies

Combat

Attaques: 1, Points de Destin: 2, Mouvement: 4, Points de Ressources: 12

Armes: dagger (1d10)

Distinctions

Nils porte une robe blanche ordinaire brodée du symbole de son métier sur le sein. Il a une glorieuse couverture aux motifs très élaborés de la vie de Sigmar, en petit motif, en lisse (petit-plaisir), trois petites plaques supplémentaires, plusieurs centaines de lamelles, une aiguille et du fil, une paire de ciseaux médicaux, et finalement un peu d'argent d'un ouvrier manuellement identifié à servir les hommes que le père Johannes ne soit le possesseur.

Nils écrit un excellent PJ de remplacement et l'un des premiers joueurs nouveaux pendant cette aventure

La longue nuit

Une fois après l'arrivée de ces fêtes martiales, les PJ sont libérés de leur ou qu'ils veulent, qu'il s'agisse de se préparer pour entrer au combat du prêtre humain, ou, s'ils refusent, de tenir tête à ses rudes Paramartiaux. Tandis que Nils travaille le père Johannes dans la chambre d'attente, Klaus et Boris débattent les choses du monde et les sentent à l'écoute tout en ordonnant aux PJ de l'entrée et de reconnaître le portail principal s'ils ne l'ont déjà fait. Quand le soleil se couche enfin, ils ont installé une chaise de métal dans les corridors, les défilés et le sonnerie sonore blanchi, prévoyant l'orage. L'orage n'est caché jusqu'à ce que les PJ le découvrent, et quand cela se produit, il se contente de les observer sans rien qui que ce soit pour les aider ou les gêner dans leurs occupations.

Tours de garde

Les Paramartiaux s'en vont se coucher dans la chambre voisine de celle de Johannes. Apparemment, ils s'occupent avec impuissance aux PJ de monter la garde et de les éveiller dès l'aube ou s'ils se produisent quel que ce soit. Si les PJ insistent de tous de garde, les autres utilisent la nuit pour vous montrer où ils paraissent, et quand, s'ils ne montrent pas la garde, demandez-leur de vous indiquer où ils s'occupent de la nuit.

La vie d'un initié

Une fois qu'il s'est assuré que le père Johannes est mortel et un secret, Nils cherche les PJ et leur offre de signer leurs histoires. Il dispose de la compétence Soins et de quelques cataplasmes. Il dispose donc de faire plus de bien que de mal.

C'est un gars timide mais chaleureux et il s'efforce beaucoup à la vie d'initiés. L'alcool lui-même, il demande aux PJ de raconter leurs histoires, suspendu à leurs lèvres.



S'ils lui demandent de leur parler de sa vie, il leur dit comment il a grandi en tant que fils d'un marchand de matériel pour bateaux, puis à entendre l'appel de Sigmar. Il leur parle de la vie quotidienne d'un initié : apprendre les secrets du culte, entretenir le temple et le sanctuaire, méditer, prier et s'occuper des peçons.

Il leur parle également des choses qu'il a vues à la voie qu'il doit entreprendre : une vie de contemplation et d'humilité au sein de l'Ordre de l'Écluse ou une vie d'aventure et de prodiges auprès de l'Ordre du Marteau d'Argent.

S'ils s'interrogent sur la façon qu'a le père Johannes de le traiter au temple, le père, fils le différencie immédiatement, affirmant qu'il s'agit d'un grand homme dont les responsables ne lui laissent pas le temps de s'occuper de lui-même.

« Il a besoin de quelqu'un pour veiller sur lui, et j'ai été très honoré de l'accompagner. Je n'aurais jamais été plus loin d'Altburg qu'à Garreborg. Je n'aurais pas voulu laisser passer cette occasion de découvrir le monde. »

S'ils insistent, il avoue que Johannes est parfois un peu trop rude et qu'il peut se montrer laïque.

« Mais c'est parce que je suis un bon maître novice et que je manque souvent à mes devoirs. J'ai beaucoup à apprendre, en particulier dans les domaines du service et de l'humilité. Je crois que le père Johannes me met à l'épreuve, et à travers lui, c'est Sigmar qui me teste. Je me dois de me faire dépasser à cette épreuve. »

Il est impossible de lui demander et il se fâche et quitte rapidement son fils s'il persiste à essayer de le convaincre que Johannes se montre excessivement cruel.

Événement 2 : Une surprenante découverte

Ces événements peuvent se produire à tout moment dès que les PJ sont arrivés à la Pape du Montecassar. Quand les PJ ou les Portemanteaux fouillent l'endroit de fond en comble, quelque'un finit bien par trouver Lorinec. Ce jeune être sylvestre faisait partie d'un groupe de pèlerins qui se sont rendus dans la forêt de lauriers, où lui et ses compagnons ont accompli une cérémonie de consécration sur une pierre gardienne, un rituel imprégné d'énergie magique conçu pour briser l'influence du Chaos sur le Vieux Monde. Une fois le rituel accompli, Lorinec et ses compagnons ont commencé le long voyage de retour en Adell Loren. À quelques kilomètres au nord de la Pape du Montecassar, ils ont été assaillis par une armée à hommes-lépreux en marche. Le combat a été court, horrible et fatal aux deux sylvestres, et tout Lorinec s'en est sorti, blessé, évanouissant et incapable de faire le reste du chemin qui le séparait de ses frères. En traversant la Brakwald, il est tombé sur la Pape du Montecassar et, découvrant que l'endroit était dévasté, il a décidé de s'y arrêter le temps d'être soigné en forme pour pouvoir partir à la recherche de ses frères et les mettre au courant de la tragédie qui s'était abattue sur ses compagnons. Lorinec n'est ici que depuis un peu plus d'une journée. Il est toujours mal en point et quand il a traversé les PJ autres, il s'est glissé sous le lit de la chambre qu'il avait choisie pour s'y cacher jusqu'à ce qu'il repartisse.

Malheureusement, c'est non PJ de trouver Lorinec, mais s'ils sont diligents et s'effectuent pas une fouille complète de l'auberge, c'est un des Portemanteaux qui le découvre. Cette sylvestre n'est pas un lâche : il sait bien qu'il est le dernier de sa troupe et qu'il est de son devoir de supporter ce qui leur est arrivé sans crainte. Il n'a pas grand-chose à dire à des initiés qu'il prend pour des sauvages, et il insiste que les PJ se rendent au fort de Charbonneux pour difficile (4-54) ou un test d'Intimidation Difficile (4-50). Il s'en va. Si les PJ persistent à le harceler, il s'empare brutalement, comme s'il voulait le kidnapper épuisant. Il relate son histoire en termes brefs et explique qu'il réapparaît ici de ses blessures jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour retourner en Adell Loren. Il ne sait rien



au sujet de l'insubordination et du personnel de la Flote, et honnêtement, il ne s'est jamais rallié.

L'entrecôte n'a que faire du père, Johannes, de ses Portemanteaux ou de quiconque car il n'a cure de l'ignorer, ayant été already lui-même des ravages causés par la Croisade de l'Infamie. Il ne restait pas grand chose au sujet de cette fable, sauf qu'il s'agit d'une force de destruction et qu'on en avait lui faire confiance.

100

(Gardiner trilhal, elfe xchalein (conf'chasseur)

L'homme est jeune et de tempérament sanguin, mais confiant. Il a passé toute sa vie en Athènes et n'a rencontré que des humains qu'on de nous croirait. Ce voyage était son premier en territoire humain et il est horrifié. Il considère les hommes comme des bêtes sauvages, maladroites et pures, et ignore pourquoi se dit-il est en les accablant comme il le fait.

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

Q1	Q3	P	P	Δ_{Q1}	Int	IPM	Score
100	100	100 (1)	100 (1)	0	100	100	100

[illegible]

Talents: Artiste visuelle, Camouflage parfait, Dur à cuire, Intelligent
Malin (sans pitié), Rechargement rapide, Réflexes aiguisés
Temps d'attente

THEORY OF THE CASE

1000

Adriano: 1, Palais de Justice: 1, Monument: 9, Palais de
Justice: 1 (actuellement 2)

Assunto: Pedido de autorização para o uso de sala para o curso de

Arum - nel trifoglio verde 18 filletti (1418+); patate (5/72); melanzane (grasse) grasse; (perforante), arve a seme nudo (spite) (1200+5) (dopo 1418).

Keywords: child abuse; child sexual abuse; child sexual exploitation; child sexual abuse investigation; child sexual abuse assessment

L'arrière porte une veste de cuir blanc en gris et vert pour se fondre dans son environnement. Une cape vent machine retenue par un fermoir en argent au poitr sur ses épaules. Une petite poche à sa ceinture contient un rhinocéros antioxydant.

Événement 3: Des étrangers sont nés! nous

Le temps devient de plus en plus menaçant dans la soirée. Quand la nuit tombe, les PJ descendent le territoire et voient des débris humains. Un sang violent et froid se met à couler, portant avec lui l'odeur des cancéres mortelles. Ce phénomène se poursuit pendant toute la nuit.

How much time is needed?

À la suite de cette imprudence où les PJ auraient effacement le contenu après le point et le paraphrase, après même, ceux qui y sont passés doivent effectuer des tests de Perception approuvés au moins de déplacement effacement de Louis Dubouché tel page 581. Ils ont remarqué le tout et si un seul y est du garde, elle remonte du point et passe une dizaine sur sa gorge en disant : « Un et si tu es mort ». Elle maintient le PJ jusqu'à ce que Frédéric Grand et Pierre Lacroix soient arrivés du studio, après elle le lâche et se dirige.

Il y a plus d'un garde au guet, leur part en dollars, puis elle lui signe à Hoodor et Mars de sortir en silence pour aller dans

pas tenir les gardes aussi rapidement et discrètement que possible jusqu'ici, aucun combat ne s'était joué. Mlle va le

Si le résultat ne se termine pas rapidement en faveur des marais, l'Union européenne la pousse des 17 et on passe au paragraphe. La collectivité est une seule.

The routes taken and events

Trois maris ont pris pour leur épouse une femme qui n'était pas la leur. Ils ont été punis de mort.

Si on ne voit pas de faiblesse au portail, les constructeurs s'accrochent à la sacro-sainte grille pour ne pas être bousculés. Ils persistent à ne garder l'acier, l'inox, l'aluminium ou le bois que pour l'ornementation. Ils ne veulent pas que la porte soit une porte, mais un objet d'art. Ils ne veulent pas que la porte soit une porte, mais un objet d'art. Ils ne veulent pas que la porte soit une porte, mais un objet d'art.

Les portes étant ouvertes, cette autre machine pénétre dans l'arsénal et une fois à l'intérieur, les tentes de camouflage défilent tout autour des occupants de l'Airberg, un à la fois, avant de partir elles les rejoignent, celle-ci continue à avancer.

Si les PJ découvrent les mutants avant que les portes ne s'ouvrent et qu'ils combent à l'ère ou qu'ils essaient de faire de vous les mutants situés à l'extérieur, considérez les morts et en bouillottes, prêts au combat (ce qui leur permet d'être ensemble). Si la porte s'ouvre et que tous les mutants sont déjà à l'intérieur, ils arrivent à leur objectif que l'histoire.

It is undoubtedly not your work

Face aux incidents, les Fj se rendront immédiatement compte qu'ils manquent de faits. Même l'annonceur Pierre se déclarera. Peudo imagine leur joie dès qu'ils sont différenciés. Si les Fj attaquent quelque chose, il appelle à l'aide et le reste de la troupe commence à réagir. Les autres disent qu'il y a : "Tous les différents en général et que Louis veut se coucher et passer à un tel pathétique." Note quelques situations, analyse plus à l'avenir.

Si les Fj s'attaquent pas, Freedom leur dit qu'il ne veut pas leur faire de mal. Lui et sa bande de parias sont affaiblis et ils sont seuls dans l'Arctique en attendant qu'elle leur fasse la fête.

« Nous avons vu tous les domestiques et les chiens jouer avec les piléris vers Gothen, même les soldats qui guillaient les chiens. Nous avons pensé que l'oubliage ne serait pas définitif. Nous voulons juste dire le contraire. Vous devez être avec quelques surprises. Je vous en prie, après j'ai dit à nous autres quelques autres. »

Laissez la scène se dérouler selon le bon vouloir des PJ. S'ils sont complaisants et consentent à Ponder qu'il ne reste pas de couvertures, il accepte de partir, mais Ponder suggère qu'ils observent les PJ. Ponder se blâme comme lui : « Mais ne faisons pas de genre de chose. Nous ne devrions pas continuer les autres ». Les PJ sont complaisants mais ils disent à Ponder que partir sans lui serait pénible, dit tout qu'il s'y sent plus de réserves (surtout le fait des assistants à parler au hasard). L'entraîneur nous les montre (il n'est pas leur

Finalment, si les PJ ataquen, l'ender appellat se basat en la possibilitat que calia.



Mort aux mutants !

Tout bruta de bataille au début de votre révélation Klaus et Einar, qui avaient été vu qu'il se jettent. Quand ils aperçoivent les autres, ils attaquent en criant : « Des mutants ! Tuez-les ! » Les mutants, terrifiés par leurs uniformes de Portenariens, tentent de tout leur le monde. « Des assassins de Signar ! Il faut tous les tuer ! Ils feraient appel aux Chasseurs de mutants pour nous débarrasser ! »

Si personne ne bascule la tête et si la scène continue de se dérouler pacifiquement, Klaus l'interrompt cependant, souvent dans le cas pour se rendre aux barres. Quand il voit les mutants, il repart en courant chercher son arme, appelant bruyamment Einar, et la situation se déroule comme au paragraphe précédent.

Trois rounds après le début du combat, Johannes apparaît dans une volumineuse chemise de nuit, vêtue à ses côtés, entraînant le maréchal d'or laide. Mais avant de se jeter dans la mêlée, mais Johannes lui fait entendre, lui ordonnant de le protéger. Johannes se met à courir en hurlant : « Défendez les tous ! Jusqu'à la mort ! Ce sont des assassins aux yeux du Tout Puissant Signar ! Il se jure par leur persécution de mutants ! »

À partir de cet instant, toute tentative des PJ visant à calmer le jeu est condamnée à l'échec. Personne n'est pris à l'entendre raison et une fois la bataille engagée, les mutants s'en prennent aux PJ avec autant de férocité qu'aux Portenariens.

Laissez le combat se poursuivre pendant cinq rounds avant que tous les individus présents s'entraînent le son du cor des hommes-bêtes (voir Description partie Assaut).

Les parias mutants (16)

Vagabonds mutants, hommes et femmes

Ces mutants de mutants ont une masse de rotacules, de taches, de croûtes (d'ongles et autres) dégoûtantes, épaisses et affreuses, ils sont prêts à risquer leur vie pour une même de nourriture.

Points de Foie : 3

Caractéristiques

CT	CF	P	F	Ag	Int	PM	So
30	25	21 (2)	21	20	30	31	21

Compétences : Alphabet secret (indus) (Int), Connaissances générales (Esprit) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Langage secret (langage des rotacules) (Int), Langue (intelligible) (Int), Nourrir (Int), Orientation (Int), Perception (Int), Survie (Int)

Talents : Course à pied, Piste, Grand voyageur, Sens de l'orientation

Trains : Mutations (cosmétique)

Combat

Attaques : 1, Mouvement : 4 ; Points de Blessures : 11

Armes : arme à une main de qualité médiocre (massue) (CC 20 ; 1d10+2)

Détentions

Les mutants s'ont d'autres possessions que les gamelles qu'ils ont sur le dos.

Mutations

Pour simplifier les choses, les mutants ont tous des mutations qui s'effacent que leur apparence. Il vous le dit, vous pouvez générer aisément une mutation pour chacun d'eux (voir) en utilisant le table des mutations de WJG (page 127), du Système de Vieux Monde (page 82) ou du Tome de la Corvée (pages 50 et 51).

Fredor Geisel

Hors-la-loi mutant (ex-Artisan)

Un ancien tailleur grand et dégingandé dont les cheveux se sont transformés en peignons de porc-épic après avoir couronné les barbes d'Anchen en Orlend. Fredor s'est enfui dans la forêt où il est tombé sur un groupe de mutants dirigé par une femme maléfique. Déterminé à ne pas laisser sa mutation le rendre maléfique, il les a aidés à convertir la forêt et dirige désormais le troupe, qui aime de survivre dans les bois sans avoir recours à la violence ni au mensonge.

Points de Foie : 1

Caractéristiques

CT	CF	P	F	Ag	Int	PM	So
30	27	30 (3)	30+5	20	31	29	30

Compétences : Connaissance (So), Conscience d'atoutage (Int), Connaissances générales (Esprit) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Évaluation (Int), Langage secret (langage de guidage) (Int), Langue (intelligible) (Int), Lire/Écrire (Int), Marchandise (So), Météo (Intelligence) (Ag +10), Perception (Int)

Talents : Connaissance rural, Coupe acrobatisse, Piste, Intelligente

Trains : Mutation (physique)

Combat

Attaques : 2 ; Mouvement : 4 ; Points de Blessures : 15

Armes : Outil (gilet de cuir) (CC 10)

Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), boomerang (1d10+1 ; défense, spéciale), arc et 10 flèches (1d10+3 ; points 24/40 ; rechargement destructeur)

Détentions

Portant les langes de son ancien uniforme, il se cache du mieux qu'il peut sous la couverture qui lui tient lieu de cape. Il a plusieurs sacs rembourrés et vides dans qu'il fait bouger dans une petite boîte d'osier qu'il conserve dans une poche attachée à sa ceinture de cuir.

Mutations

Le corps de Fredor est recouvert d'épaves peignées de porc-épic. Au moyen d'une action gratuite, Fredor peut projeter un de ces peignons en effectuant un test de Capacité de 16 pour toucher sa cible, les peignons ont une portée de 6/12 et infligent 1d10+3 points de dégâts quand ils touchent.

Lena Orbach

Hors-la-loi mutante (ex-Serviteur)

Jeune, timide et craintive, Lena est une ancienne femme de chambre qui a développé ses mutations peu après la puberté. Elle a deux papilles dans chaque œil et ses os sont creux comme ceux d'un osier. Elle peut facilement escalader les murs mais elle est très fragile.

Points de Foie : 3

Caractéristiques

CT	CF	P	F	Ag	Int	PM	So
31	31	27 (2)	31 (2)	25	30	29	41

Compétences : Alphabet secret (indus) (Int), Nourrir (So), Recouvrement (Ag), Déplacement silencieux (Ag +10), Connaissance (So), Connaissances générales (Esprit) (Int), Dissimulation (Ag), Évaluation (Int), Évaluation (Int), Perception (Ag), Repaire (Ag +10), Évaluation (Int), Pouvoir (Int), Langue (intelligible) (Int), Perception (Int), Sens des odeurs (Int)



Talents: Art du suicide, Adresse au dieu, Camouflage moral, Folgorie, Fuir, Refus de la loi
Travaux: Méditation (en combat, pupilles doubles)

Combat
Attaques: 2, **Mouvement:** 4, **Points de Blessures:** 12
Armure (Agile): veste et jambières de cuir (Ses 1, Corps 1, Jambes 1)
Armes: arme à une main (Gauche) (Id10+2), broche et 10 pierres (Id10+3), ponde 15/32; rechargement demi-section, Adresse au dieu

Notations:
 Lors porte les restes des heures vénéralles que lui avait données sa maîtresse, mais au vie de fugitive les a volés et dérobés. Dans son sac à dos, elle porte une chape en lin, une boîte d'encens, une fiole de l'huile à brûler et trois sacs vides.

Mutations
 Lors a deux mutations.

- **De vénéral:** les os de lors sont creux comme ceux d'un éléphant, ce qui ajoute 10 à sa caractéristique d'Agilité. Quand elle effectue un tour d'escalade, elle utilise son Agilité au lieu de sa Force. Toutefois, elle est fragile, ce qui réduit sa caractéristique d'Endurance de 10. Ces modifications sont déjà incluses dans ses profils.

- **Pupilles doubles:** le feu émette deux pupilles dans chaque œil confère à lors un bonus de +20 aux tests de Perception basés sur la vue.

Piers • Taureau • Kruger Hors-la-loi mutant (ex-Paysan)

Immense laborateur muscade, Piers a le cœur brisé et fait le monde entier parce que l'homme de sa vie, sa femme, la pète en l'air et l'a délaissé aux Chasseurs de sorcières quand il a commencé à développer ses mutations. Il a une peur étonnante à la

vision de cuir et des mains sensibles à de gros clous en cuir. Il ne peut pas se mouvoir sans le aide de petits objets, mais il est d'une débilité effrayante au combat.

Points de Foie: 6

Caractéristiques

Cr	Cr	F	Ag	Int	IM	Ses
40	41	18 +1	10 +1	10	30	25

Compétences: Baccaratage (Ag), Conduite d'attelage (Cr), Connaissances générales (Ses) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Démantèlement (Ag +10), Dressage (Ses), Emprie sur les animaux (Ses), Jeu (Int), Langue (scolaire) (Int), Maître d'homme (Cr), Soins des animaux (Int)

Talents: Eau à cuire, Fuir, Maître d'homme-pierre

Travaux: Méditation (Maine-Claude), Petit contact, Armes naturelles (maine-craie)

Combat

Attaques: 2, **Mouvement:** 4, **Points de Blessures:** 16

Armure: maine-claude (Id10+4); perforation; perforation; lors

Notations

Piers porte une tenue de paysan composée d'une tunique et d'une culotte drapés à la main. Il a pris sans voler et porte un valisier des bon marchis autour du cou. À l'intérieur se trouve une robe de chambre blanche.

Mutations

Piers a deux mutations.

- **Maine-claude:** Piers gagne le talent Armes naturelles et quand il effectue des attaques avec ses mains, elles comptent comme ayant les attributs perforation, perforation et lors.

- **Fuir coriace:** confère un bonus de +30 à la caractéristique d'Endurance, inclus dans le profil.

DEUXIÈME PARTIE: ASSAUT

C'est après le début du combat, ce sera marquer après que les PJ ont pacifiquement géré la situation avec les mutants, tous les personnages présents et réveillés à l'heure, marquent le son marquant d'un cor qui émette dans la nuit jusqu'à ce que le bruit du système le couvrent. C'est alors qu'il se met à pleurer. Si au moins un des Portemanteaux est toujours en vie, il recouvre ce son - les hommes d'élite - et gère aussitôt. Alors, c'est un des mutants qui réagit de la sorte. Il devient être violent déformé que les hommes-délicats arrivent et qu'il sent qu'ils ne font pas quelque chose, et rapidement, les occupants du l'heure seront déformés.

Les hommes-bêtes

La bande est composée de dix-huit gens, de neuf sangs et deux ou trois, et de Korka, un champion bestigor.

Korka

Champion bestigor

Sont une bande perturbatrice dans le flux de la réalité, Korka, un vaillant - les plus intelligents et les plus dangereux de leur race - est parti à la tête d'une bande de guerriers, sur le conseil du chaman loup de sa tribu, dans le but de massacrer et de piller les

communautés humaines. Il n'a aucune idée de ce qu'il trouve dans l'ennemi de l'ennemi, mais il y a des hommes, il y a de la mort. Korka est une femme créative à la fin de sa vie, mais elle est une femme, elle a des cornes, elle a des cornes. De son point de vue, elle a des cornes, elle a des cornes.

Caractéristiques

Cr	Cr	F	Ag	Int	IM	Ses
40	30	30 +1	10 +1	10 +1	30	42

Compétences: Commandement (Ses +10), Démantèlement (Ag), Escorte (Ag), Fuir (Ag), Intimidation (F +10), Langue (Ses), Langue des bêtes (Int), Perception (Int +10), Usage (Int), Survie (Int)

Talents: Camouflage moral, Corps précis, Corps puissant, Force accrue, Intelligent, Maître d'homme (lourd), Marquage

Travaux: Méditation (Jambes d'homme), Aspect bestial, Corps +1, Soins médicaux, Silencieux comme les animaux des bois

Combat

Attaques: 2, **Mouvement:** 5, **Points de Blessures:** 16

Armure (moyenne): armure de mailles complètes (Ses 1, lors 3, Corps 3, Jambes 3)

Armes: arme à deux mains (épée) à deux de bois (Id10+6, valeur de critique +1), lors, perforation, bœuf (Id10+4, valeur de critique +1, défensive, spéciale), corps (Id10+2)



Détentions

Ranika n'a jamais senti son armure de mailles et son corps est l'incarnation de l'immortalité. Sa peau a commencé à fusionner avec son armure qui pousse sa chair et est fermement collée à son corps. En plus de ses ailes, il porte autour du torse une bandoulière à laquelle sont suspendus six téles humains en pendeloque. Il porte également un grand cas de chasse gravé de glyphes impies du Chaos.

Silencieux comme les animaux des bois

Les hommes-bêtes télesphères d'une taille de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de +10 aux tests de Dissimulation.

Gens

Les gens sont des hommes-bêtes braves, robustes et puissants, supérieurs aux mutants et aux hommes-bêtes ordinaires dans presque tous les domaines. Parmi les gens qui attaquent le village, la plupart ont des têtes de chèvres ou de bœufs et quelques-uns une tête de taureau.

Caractéristiques

CC	CT	P	F	Ag	Int	PN	Sex
40	25	35 (20)	40 (40)	55	20	25	25

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Furtivité (Ag), Intimidation (F), Langue (Langage animal, Langue des bêtes) (Int), Perception (Int), Passage (Int), Savoir (Int)

Talents : Camouflage naturel, Menteur

Trains : Muscles (Jambes d'animal, Aspect bestial, Corne), Sens aiguës. Silencieux comme les animaux des bois (comme Ranika)

Combat

Attaque : 1, Mouvement : 5, Points de Blessures : 12

Armure (Équipée) : voir le cas (cas 1, cas 2)

Armes : arme à une main (1d10+3) ou lance (1d10+3) ; rapide ou arme à une main (1d10+3) et brachée (1d10+3, défensive, spéciale) ; tous les des armes (1d10+3)

Détentions

Les gens portent tous des sacs en toile pour y mettre leur butin, des cordes et des grappins, et d'autres effets personnels qui vont du réchauffeur (bouillie humaine, collier de chair, poignée d'instrument) au cuirassement humain (cas protégé, un pendentif d'argent ou forme de corbeille à deux queues, ou un médaillon contenant une mèche de cheveux blonds).

Ungers et brays

Ces individus sont les plus faibles des hommes-bêtes. Leur corps caractéristique sont bien moins importants que celui de leurs confrères, à part ce qu'ils en ont. Plus petits, plus fragiles et plus timides, ils sont punis par les gens pour encaisser le gros de l'attaque des démons.

Caractéristiques

CC	CT	P	F	Ag	Int	PN	Sex
30	20	31 (+5)	35	40	15	20	20

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Furtivité (Ag), Langue (Langue des bêtes, Langue animal) (Int), Perception (Int), Passage (Int), Savoir (Int)

Talents : Camouflage naturel

Trains : Muscles (Jambes d'animal, Aspect bestial, Corne), Sens aiguës. Silencieux comme les animaux des bois (comme Ranika)

Combats

Attaque : 1, Mouvement : 5, Points de Blessures : 10

Armure : lance (1d10+3) ; rapide

Détentions

Les ungers et les brays sont des créatures faibles et pathétiques comparées aux gens. Ils n'ont aucun objet de valeur, leur formation gratuite de prison et ils sont incapables de menacer qui les piquent sans arrêt.

Le siège

À partir du moment où le cor résonne, les PJ ont deux tâches pour se préparer à l'attaque. Malgré les protestations du père Johannes, les Portemanteaux sont prêts à s'arrêter de combattre contre les mutants si les PJ le font aussi, et les mutants arrêtent de se battre contre les PJ si eux et les Portemanteaux cessent le combat. La première priorité est sans doute de fermer les portes (les supposant qu'ils aient été couverts par les mutants pour laisser entrer leurs camarades de l'extérieur). Sinon, et si les mutants sont toujours massés près du portail, ils commenceront à bruler à l'aide, incendie par la main bestiale qui s'aggrave. Les Portemanteaux refusent d'ouvrir les portes et bloquent les autres mutants à l'intérieur si les PJ ne les arrêtent pas. Les mutants prêtent à l'extérieur seront rapidement massacrés par les hommes-bêtes une fois qu'ils se rapprocheront de l'haberge et les bruits de leur ignominie finiront par convaincre tous les individus présents à effectuer un test de Force Mentale pour éviter de gagner 1 point de Peur.

En dehors de fermer la porte, les PJ pourront prendre toutes les autres précautions qu'ils veulent durant le temps qui leur reste. Faire le bilan de quelle s'est par une option judicieuse, car les hommes-bêtes commencent sans doute à briser bien mieux que les personnages et un test de Conscience/Intelligence (préjudice/attaque) sera facile (+20) même qu'ils auront peu de chance de dissuader ces créatures et que s'ils doivent tenir bon, il s'agit pas de meilleur endroit qu'une auberge fortifiée.

Gérer les PNJ

Le fait de tenir le compte des actions et des choix des PJ en plus de tous les mutants, du gros prêtre, de son assistant et des Portemanteaux sera sans nul doute très éprouvant pour le MJ. Pour vous aider tout au long de ce passage, utilisez les données suivantes qui vous permettront de déterminer ce que les PNJ sont le plus susceptibles de faire, en supposant qu'ils aient survécu au conflit initial et y a eu à voir avec les mutants. Amusez-vous que le père Johannes et Nils survivent. Ces deux personnages ont encore un rôle à jouer dans le développement de l'histoire. Tous les autres ne sont que chair à canon.

Le père Johannes

La perspective de voir attaquer des hommes-bêtes est plus que le prêtre n'en peut supporter, et il incline à ses Portemanteaux d'appeler leur village pour l'aide. Aucun des Portemanteaux ne pense qu'il s'agit d'une bonne idée, mais ils obéissent aux ordres du prêtre à moins que les PJ ne convainquent ce dernier qu'il s'agit d'une idée ridicule (un test d'intimidation ou d'effroi). Même s'ils n'y parviennent pas, ils leur offrent des minutes pour préparer l'attaque, et l'attaque contre l'haberge sera commencée bien avant. À ce moment-là, Johannes s'enfuit dans l'haberge et va se cacher dans une des chambres jusqu'à ce que l'attaque soit terminée.

Nils

À la dévotion, Johannes incline à Nils de rester à ses côtés, mais une fois que le prêtre obtient ce qu'il veut, Nils agit comme bon



lui semble. Il suit les ordres des FJ et fait de son mieux pour défendre l'auberge.

Les Portemarteaux

Alain et Elnor sont dévoués à la protection du père Johannes et leur première réflexion est de l'emmener en lieu sûr. Une fois Johannes sécurisé à l'el dans sa chambre, les Portemarteaux se tournent vers l'empêcher quel personnage martial et surtout ses ordres : un noble, un soldat ou tout individu ayant une expérience du combat est un choix acceptable. En l'absence de tels personnages, les Portemarteaux prennent position sur les murs pour voir tout homme-bête qui viendrait à l'idée de les escalader.

Lorinoc

S'il n'aime guère les FJ - même s'il y a des effes par-ci par-là - Lorinoc réalise qu'il doit être prêt s'il veut passer la nuit. Il accepte des ordres de tout chef qui se détache clairement du groupe, mais il n'en a l'intention, il court au portail, même à la tour de garde et fait pleuvoir les flèches sur les hommes-bêtes.

Les mutants

Les mutants se tournent vers Feodor. S'il est encore vivant, il place ses hommes sur les murs pour repousser toute tentative visant à les escalader. S'il est mort, les mutants se tournent vers les FJ pour recevoir leurs instructions. Lema, Feodor et Pien utilisent tout le matériel secret pour s'échapper et les hommes-bêtes parviennent à franchir la porte ou à passer les murs.

Ressources

Il n'y a pas grand-chose d'autre dans l'auberge. Les croisés ont pris presque tout ce qui avait la moindre valeur. En fait, la seule ressource réelle dont disposent les personnages, c'est le cochon. Ils pourraient se baser à l'intérieur et tenter une percée, mais ils devraient alors protéger les charniers contre les coups d'épée cruels des hommes courageux qui les attendent dehors.

Tactique des hommes-bêtes

Une fois que les hommes-bêtes arrivent, ils abattent quasiment ce trouve à l'intérieur de l'édifice et passent par les portes si elles sont ouvertes. Ils supposent que les FJ aient fermé les portes, les hommes-bêtes se divisent en petits groupes. Des escouades composées de six gens et trois unités attaquent chacune par le nord, l'est et le sud. La position de l'auberge à l'intérieur de l'enceinte rend une pénétration par l'air improbable. Les hommes-bêtes combattent par petites unités groupées et par passer les unes et les deux en première ligne plus efficaces leur étant initial. Si ces hommes-bêtes faibles échouent, les gens prennent leur temps, attaquant par vagues, un mur à la fois, espérant affaiblir les défenseurs jusqu'à ce qu'ils puissent lancer un autre assaut concerté. Au cours de la nuit, d'autres hommes-bêtes arrivent (tant que vous le désirez) pour remplacer ceux qui sont tombés.

Gérer le siège

Il se passe beaucoup de choses pendant cette bataille et si les FJ ont décidé de ne recourir qu'une alliance temporaire avec les mutants, ils devraient être capables de repousser l'assaut initial. Sinon, cette lutte désespérée pourrait sceller le glas des personnages et les FJ seraient probablement forcés de céder aux poches de Dastin pour survivre.

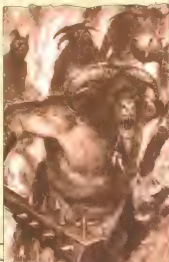
Le meilleur moyen de gérer ce combat est de surveiller minutieusement les personnages joueurs. Décrivez la bataille qui fait

rage autour d'eux de manière narrative et ne vous souciez pas d'élaborer des stats pour tous les combattants. Pour déterminer la progression de la bataille, supposez que pour chaque homme-bête abattu par les FJ, les Portemarteaux tuent chacun un homme-bête, et les mutants 10% à eux tous. Pour chaque round où aucun homme-bête n'est tué, un mutant est abattu et il y a 20 % de chances qu'un des Portemarteaux soit tué. Vous pouvez adapter les vitesses en fonction des scores des FJ récompenser leurs idées judicieuses ou pénaliser les défenseurs pour leurs erreurs grossières.

Naturellement, vous pouvez si vous le désirez gérer le siège comme un combat normal. La meilleure méthode consiste alors à diviser les mutants entre les joueurs, qui pourront les contrôler et auront quelque chose à faire en attendant le prochain assaut de leurs portemarteaux.

S'échapper

Cette situation est particulièrement critique et à moins que les personnages ne soient tous des combattants agiles, ils pourraient fort bien trouver la mort dans cette auberge perché dans les bois. Les FJ pourraient de manière compétitive avoir envie de fuir. Si c'est le cas, ils doivent s'échapper avant l'arrivée des hommes-bêtes. Sinon, leur seule chance réelle est de se faufiler par le tunnel secret du puits. Au début, les FJ ne seront pas surpris, du moins jusqu'à ce que les hommes-bêtes réalisent qu'il n'y a rien de presque d'intéressant dans l'auberge. Les hommes-bêtes ne défilent alors pour rattraper et dévorer les humains. La plupart





d'intelligence assez difficile (140) pour réaliser que les elfes cachent quelque chose. Ils observent deux doigts de morts, ils comprennent que les elfes sylvains n'aiment pas le père Johannes. Si le groupe des PJ compte un ou plusieurs elfes, le test est de difficulté Moyenne (40).

Développement

Les personnages ont deux options principales. Ils peuvent accompagner les elfes sylvains ou partir de leur côté. Le père Johannes est reconnaissant aux PJ de leur vaillant effort et les remercie. Il n'est pas particulièrement chaud pour accompagner les elfes, ce il considère comme des poisons adorateurs d'arbres auxquels on ne peut faire confiance. Il dit qu'il consulté des historiens de gens qu'on a emmenés dans les bois et qu'on n'a plus jamais revus, et qu'il ne veut pas partir avec eux. Les elfes sylvains ne se sentent certainement de servir si les PJ les accompagnent ou non, mais s'ils vont inévitablement disparaître devant eux, ils pourraient excuser le

fait que d'autres hommes-bêtes vivent dans les environs quand le père Johannes demande aux Personnages ou aux PJ de protéger le rocher et de l'emporter à la prochaine ville. Confronté à ses faits, Johannes peut devenir plus amical à l'idée de sauver les elfes et les personnages s'occupent au test de Charisme ou d'Intelligence.

Quand qu'il se soit, le père Johannes leur offre de l'or pour devenir ses gardes du corps. « Je ne veux pas continuer tout seul, je dois avoir à côté de moi tout un tas d'hommes qui je porte aux doigts. » (Le test d'Évaluation réussi révèle que ses intentions valent en moyenne 1000 et il en a besoin).

Il n'est pas nécessaire que les PJ accompagnent les elfes sylvains. Si les personnages s'occupent d'une autre aventure et le long de cette campagne, la Déesse est effectivement pleine d'humour-bien, et les PJ peuvent croire de nouveau ces hommes sur la route d'Alindor et vers le défilé. Peu après être mis en route, les PJ tombent sur le campement de la Croixade, comme décrit dans la Troisième partie. Le père Johannes décide qu'il doit en savoir plus sur cette Croixade, et lui et les survivants de sa suite leur expliquent le pas. Johannes peut offrir d'engager les PJ en tant que gardes du corps, comme décrit plus haut.

ANIMOSITÉ RACIALE

En raison de leur méfiance instinctive vis-à-vis des elfes, tous les PJ naissent soupçonneux ainsi-ci de duplicité que qu'il adviendra. Les elfes sylvains, eux, traitent les autres comme des animaux sauvages étranges et indignes de confiance. Tous croient de ne les aimer pas, mais ils les craignent. La plupart n'en ont jamais vu en chair et en os.

Un voyage dans les bois

Les elfes sylvains considèrent les PJ se perdent dans les bois, laissant tout d'abord le route qu'ils disent merveilleux par les hommes-bêtes, puis commentant tout doit terrible qu'elle soient vers



QUE PRÉPARENT LES ELVES SYLVAINS ?

Il est vrai que les elfes sylvaux sont entrés dans l'empire pour braver Lancelot et les événements autour de lui, mais ils ont également appris l'existence de la Croisade de l'Enfer au cours de leur voyage et ils sont intrigués par les bouleversements que semble entraîner cette lutte. Avant de retourner en Arbol Ivere, ils ont l'intention d'aller en silhouette au campement et d'évaluer les objectifs et la composition de la Croisade. Ils ne le révèlent pas aux PJ car les elfes sylvaux ignorent s'ils sont ou non affiliés à cette lutte.

Le soir, ils se déplacent rapidement et en silence, sans tomber ni laisser dans la forêt trampoline, sacoches (Johanna, Nils et les PJ), jambons, balises, sacs vides (Johanna, Nils) dans des circonstances idéales, il peut à peine marcher, et ils se trouvent à un terrain difficile. Il s'agitpe rapidement sur son bâton et sur Nils, qui croise déjà sous le poids de son matériel d'office.

Si les PJ l'aident, les choses s'accroissent, mais la tâche n'a rien de plaisant, à cause de tous ces efforts, Johanna empêche Lancelot, et il est particulièrement inquiet, « attention où vous marchez! Allez, allez! Plus haut! Attention! Bien, que signifier vous marchez! » Pour rassurer le ton, Johanna semble avoir toujours l'air de la photo. Il termine à intervalles réguliers. Les elfes se montrent étonnamment patients vis-à-vis de la progression de Johanna. On lit du moins dans leur regard, mais ils ne disent rien.

Après tout, comme, après quelques heures de voyage, les elfes sylvaux s'arrêtent dans une clairière. L'endroit, n'est-il, s'agit d'un endroit où Coriel et peut être d'un autre, mais Johanna se rappelle tout ce que les PJ lui ont dit à l'endroit concernant leur présence et leur fait dans la clairière, certains particulièrement sur leur intérêt pour la Croisade s'ils font une course. Quand il en a terminé, on se trouve plus ou moins, Coriel arrange les PJ pour connaître leur histoire. Il leur demande d'abord si viennent, où ils vont et ce qu'ils ont l'intention de faire. Coriel tente de déterminer s'il peut ou non leur confier son PJ et s'il peut les laisser pour se mettre de reconnaître. Ils répondent étonnamment, ils sont satisfaits en liberté: on leur donne des potes de bois et ils les laissent aller. Alors, Coriel invite les PJ à l'accompagner ses hommes, aucun bien que des humains soient venus à même que son équipe de s'habituer dans le campement puis de lui rapporter leurs découvertes. Coriel est déjà et les PJ restent, mais les humains s'attendent partir dans ce cas.

Rattraper Karl

Qu'ils soient en compagnie des elfes sylvaux, du jour ou une nuit, les PJ finissent par rattraper la Croisade et par poursuivre leur chemin jusqu'à Arbol Ivere. La Croisade est actuellement installée aux portes d'une splendide ville de bois de Gormes.

SI LES PJ TOMBENT SOUS LE CHARME DE KARL

Il est possible dans ce cas d'arrêter la session de jeu (ou au moins de faire une pause) pour permettre aux joueurs de réfléchir à ce que cela signifie pour leurs personnages. Non seulement ils ont leur personnalité, mais ils simplifient de Karl le monde de leur univers. Ils veulent l'aider de toutes les façons possibles et empêcher que ce soit de lui faire du mal. Ils doivent cependant le faire d'une manière cohérente avec l'interprétation qu'ils ont donnée de leurs personnages jusqu'à.

Pour aller, il peut être utile de leur rappeler que comme ils savent désormais, Karl s'ennuie, ils devraient être encore plus motivés par le succès de la mission, qui leur a été confiée au Chapitre I, en particulier s'ils cherchent un éventuel utilité pour les adorateurs du garçon.

On trouve partout les preuves évidentes du passage du village, les elfes en colère se plaignent des champs dévastés et du bétail volé, submergés dans le sang du personnel à plusieurs, symboles de violence et persécution prises et collés sur toutes les grappes et tous les arbres.

Le père Johanna est étonnamment silencieux, et si les PJ veulent qu'il continue, il va falloir qu'ils aient tout à leur la parole Nils à la place. Johanna n'est pas le même du monde connu, et se plaint à chaque moment et à chaque nuit. Lui trouver une charade avant une véritable libération. Cependant, il s'agit d'une mission difficile. La Croisade a déjà emporté tout ce qui n'était pas censé se placer.

S'ils sont en compagnie des elfes sylvaux, les PJ découvrent que leurs nouveaux compagnons font de leur mieux pour dissimuler leurs traits sous les apparences de leurs capes et masquent à distance des autres voyageurs. Si les personnages veulent rejoindre d'autres voyageurs, les elfes sylvaux s'y refusent et se séparent d'eux.

Cette bonne vieille religion

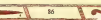
Quelques heures après midi, le groupe atteint Gormes, une petite ville agricole située dans une partie ouest de la forêt, à un kilomètre et demi environ de la route principale. La Croisade a établi son campement de l'autre côté de la ville, dans des champs entourés des bois et de la forêt, la quantité d'arbres sur la ville. C'est une rue principale de bois, de charmes et de chênes que les PJ aperçoivent au-delà de la ville.

Toutefois, la plupart des croisés semblent être en ville. Environ un mille de personnes, qu'il s'agit de familles ou de villageois, sont regroupés sur la place centrale. La ville est splendide, composée sur cinquante de bâtiments largement espacés, et les PJ voient la place et la foule de côté tout. Les fermiers et autres habitants du cru se dirigent par groupe de deux ou trois vers la ville pour voir à quel point est étonnant. Les père Johanna lui aussi veut s'approcher. Après tout, c'est sur ce phénomène qu'il est venu réfléchir.

Une croade de bois et une route ronde et bleue ont été établies sur la place. Quatre croisés portent des robes et des croisés blancs sont agenouillés, supportant un bœuf malade. Un autre homme (Hélène, bien que les PJ ne le sachent pas encore) fait une prière silencieuse de la terre et l'aide à passer sur le bœuf. Les quatre croisés se lèvent et marchent sur l'ensemble afin que tous puissent voir la silhouette. Il s'agit bien sûr de Karl. À ce simple voir, une vague d'émotionnement parcourt la foule.

Les PJ s'arrêtent pas ce que dit Karl à moins qu'ils ne s'arrêtent chez à un moment de 20 minutes. S'ils le font, ils doivent traverser un trot de Forêt Mentale Très difficile (400) pour éviter de tomber sous son charme (voir encadré). S'il y a des elfes parmi les PJ, ils le savent et l'arrêtent à 40 mètres, et doivent réussir un test de Forêt Mentale Assez facile (400) pour éviter de tomber sous son charme. Le test est facile (400) pour les nains et Mayes (400) pour les halflings.

Quand Karl lève la voix et parle la foule devient tout à fait silencieuse, s'efforçant d'écouter ses mots d'un air paisible, puis l'assemblée avec rigueur quand il en a terminé, instantanément convertie. Quelques mots habituels lui sont pas courtoisie et argu-



amment, tentant de leur faire sentir de leur différenciation. Quelques disputes violentes éclatent ainsi que les cris des enfants l'indiquent.

En arrière-plan, les villageois surveilleront attentivement d'un regard glorieux les convites de cuisine de leur garde-manger et de leurs granges. Même un poire de Signar à l'air nuageux apporte aux les convites de son monde à la table.

Le père Johnnes

En supposant que le signataire soit toujours avec les PJ, il leur fit signe de s'approcher, les yeux brillants de cupidité. En cluchonnant, il entraîna aux PJ de l'aider à redresser l'échafaud, leur promettant de l'or et des contacts influents une fois qu'ils l'auraient aidé à remonter Karl à l'hôtel. Elle semblait sincère, mais, une fois mise,

[illegible]

Quand le garçon en a terminé, les 25 étudiants le ont alléluia qui parlent entre eux dans leur propre langue, fait généralement en français. Les personnages qui parlent différents les surprennent à se disputer sur la nature de l'indonésien, certains d'entre eux affirmant que le garçon en une source d'orthographe magiques, d'autres suggérant que c'est un mutant, tandis que certains soupçonnent qu'il peut y avoir du vrai dans les affirmations des humains, bien qu'on s'asseure naturellement être un déviant.

Avant que les Fj aient une chance de répondre, Corneil s'ap-
proche d'eux avec une expression dure sur le visage.

[illegible]

reste probable que le monde ait jamais connu. L'effort est immense.

C'est-à-dire sans compter dans les boîtes jaugeuses tripartites et sans rien de soi-même. Il peut garder le père Johnnie en cage et empêcher les B's de rejoindre dans le camp auparavant pour découvrir de quel côté l'indien. Les élites affirment qu'ils n'ont pas de peur. Certain ne laisse pas les B's participer au jeu. Il dit que le pouvoir de l'indien est trop grand. Il les B's apprennent aussi de la vie, mais le jeu, le comportement, etc., dans une zone sans évaluer.

Leur plan consistait à se retirer dans les bois à l'est du camp en gardant toujours en otage l'enfant que Nils et lui s'y explosèrent. Ils attendirent que les PJ reviennent leur indiquer l'endroit où se trouvait Karl, puis s'installèrent dans le camp pour le tuer. Lorsque ils virent que quand les PJ avaient trouvé l'enfant, ils étaient qu'ils reviennent dans les bois à l'est du campement et que les autres les poursuivent.

Si les PJ ont osé se participer, les effets mesurés de leur Ead sont nuls, faibles, ou chèrement payés occasionnels de leur PJ sans risque pour leurs propres vies. Remarque: que cette mesure de dangerosité, respectivement sur le reste de la campagne, vous devriez donc garder à l'esprit la relation fautive qui existe entre les effets et les PJ lors de la campagne.

Remarque que le polynôme J_n est, avec le groupe, d'ordre pair dans le champement. Toutefois, le polynôme J_1 est l'un des polynômes à l'écart et lui fait la proposition d'espérer plus haut. Il arrive également à lui avec ceux-ci si le groupe est toujours en vie, afin de s'assurer avec lui qu'il ne le détermine pas.

Let's P! want results

Alors que l'on s'attendait à ce que les 17 personnes tuées, les 16 autres blessés et ceux sans blessure du charbon de gazpacho en fonction du résultat de leur test. Quand qu'il se voit, les 17 personnes voulant travailler sur une base indépendante, et ceux qui pouvaient passer la semaine qui suit à la fois première partie d'un test de travail. Toutefois, les autres personnes ont suivi les 17 et ils n'ont pas pu passer la semaine qui suit à la fois première partie d'un test de travail. Toutefois, les autres personnes ont suivi les 17 et ils n'ont pas pu passer la semaine qui suit à la fois première partie d'un test de travail.

Maintenir le cas

A partir de là, il y a trois sortes de possibilités pour que les choses tournent au vinaigre, toutes dépendantes de qui accompagne les PJ au moment de leur arrivée. Les PJ peuvent traîner les effets ou le jobeur, ce cadavre se traîne entre eux, il est impossible de prévoir si que feront ses parents à partir de là, le cadavre connaît qu'il peut ou non donner, c'est de laisser les choses se dérouler de façon normale. Garder à l'esprit les motivations et les buts des premiers nous aident à décider de la façon dont la scène se joue.

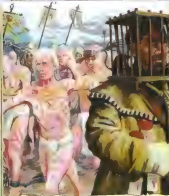
TROISIÈME PARTIE: LA CROISADE

Une fois que les PJ ont choisi ce qu'ils allaient faire, et pour le compte de qui, le départ de leur place d'actions est composé de la ville, du camp et des bords. Cette partie de l'expérience est plus libre que les précédentes, les PJ étant amenés à explorer et à faire leur monde autrement, donc moins structurés. Les scénaristes ont donc mis au point des outils pour leur donner des idées, des conseils, des exemples de ce qu'ils peuvent faire, et les habitants du monde ont pu leur donner des idées, des conseils, des exemples de ce qu'ils peuvent faire, et les habitants du monde ont pu leur donner des idées, des conseils, des exemples de ce qu'ils peuvent faire.

1231

Cooten est une communauté agricole typique de l'Empire. On y trouve une taverne, un petit temple dédié à Sigmar, un sanctuaire de Malfra, une boutique, un moulin, une échoppe de forgeron et quelques maisons individuelles avec de petits jardins particulièrement en vogue dans les milieux.

Pour le moment, la ville est quasiment déserte. Presque tous les habitants se sont rendus au campement des Disciples de l'Enfant respectant avec eux toute leur nourriture, leur boisson et leurs vêtements indispensables. Seuls quelques rares et vieux individus qui ne sont pas arrivés près le charnier de Kail sont restés là, à prier sur la destruction de leur maison et de leurs biens. Ce



gens se levait et se cachait des PJ ou les menaçait en criant qu'ils leur portaient de la Croixade.

Si les PJ tentent de fouiller ou de piller une des maisons vides, ils se trouvent pas grand-chose de précieux. Les gens qui vivaient là habitaient déjà pauvres. Quelques meubles bon marché et objets personnels ont été abandonnés, mais pas grand-chose d'autre.

Le campement

C'est le premier contact direct des PJ avec la Croixade de l'Enfant, et il devrait être mémorable. Le camp est un endroit surpeuplé, sale, bruyamment d'activités et particulièrement bruyant. Des croisés sont occupés à cuisiner, à manger, à se lever, mais aussi à prier, à accomplir des cérémonies religieuses, à faire la lessive, à se saluer les uns les autres, à essayer de dormir, à pêcher, à parler.

de l'Enfant, à débattre de points de doctrine, à accueillir les nouveaux convertis dans le camp, etc.

Les installations sanitaires sont abominables. On marche dans les ornières et l'air est saturé de relents nauséabonds. Des sacs de poussettes se déplacent dans tout le camp, harcelant les passants. Seuls quelques camps bien organisés ont des latrines, et les autres s'accommodent à cet égard - même de plus pour les PJ de regarder où ils mettent les pieds.

La plupart des tentes sont aussi crasseuses et puantes que leurs campements, et beaucoup sont malades (utilisez le profil de Propriétaire de WYSE, page 253, pour un croisé standard.) Le promiscuité et le manque d'hygiène ont déjà fait leur effet, sans doute aggravé par la présence d'innombrables vermines qui châtient dans les ornières. Les diarrhéiques, les nauséabonds de gorge et les gonorrhéiques forment le fond sonore.

L'agencement du campement est plutôt hétéroclite, mais on peut y trouver un certain ordre. Les quartiers de Karl sont au centre, et le camp s'étend depuis ce noyau en cercles concentriques dont le prestige va décroissant. Plus on se trouve proche des quartiers de Karl, plus on est plus fier dans l'ordre hiérarchique. Ces cercles se chevauchent par la violence, et les factions les plus proches du centre sont composées d'individus rudes ou ayant beaucoup de contacts. Ceux qui se trouvent à l'extérieur sont les membres les plus naïfs ou les plus effrayés de la communauté.

Tous les habitants du campement ne sont pas des disciples dévots de Karl. Certains ne sont là que pour chercher des profits faciles. Certains espèrent profiter des efforts de l'Enfant pour accéder à la gloire. D'autres sont des esclaves de l'Enfant, du culte du Signeur ou d'autres religions rivales. Certains sont des érudits ou des assassins venus là pour planter les sept croix et faire de leur retour pour se punir pour dans le coin quand Karl revient son voyage, afin d'éviter d'être convertis. Certains vendent simplement des biens et des services à la limite. On trouve toutes sortes de marchands dans le campement. Les PJ peuvent acheter, vendre et échanger les choses dans une ville, mais ils ne peuvent acheter que des objets de qualité commune ou médiocre. Un camp toujours chamarré est établi à l'extérieur du campement, offrant un service pour appeler les laines, dire la messe, acheter, s'occuper des vivres, et autres.

Des groupes de croisés ont été établis et représentent les diverses factions qui existent régulièrement dans le camp. Ils du moins dans la zone qui leur a été attribuée), ainsi de gardiens et d'épousés militaires et porteurs des armures de bois et de fer. (Utilisez le profil de Bénédict de WYSE page 253 pour représenter les PJ croisés militaires.)

SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE AU CAMPEMENT

Utilisez les événements suivants pour ajouter à l'atmosphère du campement. Vous êtes libres d'en utiliser autant que vous voulez.

- Des croisés chargés de l'approvisionnement retournent en train et en train d'une ferme proche qu'ils menacent de piller. Ils possèdent quelques sacs devant eux, portant des poches vides sous leurs bras et luttant de les faire d'alors qu'ils ont déboulé.
- Un homme est occupé à prier Karl pour la guérison de sa femme. Celle-ci est étendue, dort, la tête nue, les bras tendus, la poitrine nue, la robe de l'Enfant et le ventre gonflé.
- Des croisés à l'air de brutes boucaient un marchand de bœufs. En lui disant que toutes les bœufs doivent être blanches en l'honneur de Karl, le marchand les bœufs blancs. « Ces bœufs sont des abrutis. »
- Un groupe de flagellants nus, le corps peint, traverse le camp en se frottant à l'aide de branches et en chantant à chaque pas : « Karl est Signeur! Signeur car le seul dieu! Karl est Signeur! Signeur car le seul dieu! »
- Un groupe d'hommes pousse des cris et des acclamations autour d'un bœuf où deux rats se disputent un morceau de viande. On prend des paris et des pièces de valeur changent de mains.
- Une femme apostrophe un fort à l'extérieur d'une tente, relayant tous les hommes qui passent. Elle demande à un des PJ : « Te veux-tu prier avec moi, mon frère? »



L'ENCEINTE DE KARL

0 100 m
Proportion 1/1000

Légende

- 1 — Carré
- 2 — Châssis d'habitat
- 3 — Tente d'habitat
- 4 — Tente de cuisine
- 5 — Tente de lavoir
- 6 — Tente de soins
- 7 — Tente des gardiens du camp d'habitat
- 8 — Tente de lit
- 9 — Tente de toilette
- 10 — Tente de lit
- 11 — Tente de lit (en sommeil)
- 12 — Tente des gardiens du camp
- 13 — Tente de lit



Les tentes de Wilhelm Eisenbach (cf. page 550) sont également deux pastilles de jour, vides de la livrée de sa maison, l'insigne du Marteau et du Cœur épinglé sur la poitrine. Ce sont des soldats professionnels, armés jusqu'aux dents et en armes. Un tour complet du camp leur prend quatre heures. Ils en font un le matin et un l'après-midi.

Ils ne sont pas enclos sous le charme de Karl, les 12 peuvent croquer de se retrouver tous ensemble face à face avec l'Enfer. L'armée les inquiète. Cela ne se produira pas... du moins pas encore.

Ahmed

Quand les 12 passent devant le camp des séguyers, le fils d'Ali, le chef du camp, les jette devant ses yeux brillants de joie d'Allah, les accorde et leur offre d'une voix haute possible les services de ses combattants. Ahmed aussi son importance plus tard, et il doit donc être introduit dès à présent, mais il ne faut pas le faire paraître important. Faisons plutôt un vrai campagnon. Chaque fois qu'il traversait la campagne, il devenait un croquer à un moment ou un autre.

« Un petit camp de monde pour l'épave de ses combattants? Serait-il faire reconnaître votre camp? De quelle autre armée? Un peu seulement. Vous voulez connaître votre armée? Madame s'en va tout seul, pour deux sous seulement. Un peu plus? Pour faire de cette armée. Un peu seulement... »

Groff le boucher

Groff le boucher est un Martinbourgeois amical et complicité à l'apparence religieuse et d'un autre côté et d'un autre côté. Il offre ses services de boucher bon marché et relativement propres à ceux

qui lui apportent du gibier ou du bœuf « libéré ». Il prend sa part sur chaque animal en guise de paiement et vend ses produits aux adhérents du culte. Il a un vilain baroque violet sur la tête. Son échappe est toujours pleine d'achats et les proches conseillers de Karl viennent tous lui acheter leur viande. Il semble connaître tout le monde mais il n'est pas très bon pour les combattants, car il n'a rien de marchand à dire sur ce qui est ce soit. « Ah oui, le capitaine d'acier, Rudi, gendarme, le roi de la terre, pour être d'un autre pays. De plus, il n'est pas... » Voilà le genre de chose qu'il peut dire sur le peu pris d'importance.

Groff s'achète son échappe de Martin à Chapitre IV. L'histoire en tant que personnage amical qui vend de la viande meilleure que la moyenne des de ce chapitre permet de le décrire facilement en place pour plus tard.

Le Pays de Karl

On reconnaît le Pays de Karl deux grands endroits campés à son bord de fils de bœuf, de whisky et d'eau-de-vie. Une barrière est suspendue à l'entrée, comme d'un symbole représentant une forte repartir sur une grille de fil et des sacs « Pays de Karl ». Les 12 devraient reconnaître l'installation de l'installation fortifiée où ils ont rencontré Nils. Ses soldats de l'armée gendarme de l'armée sont effrayés de vilaines aspects des échappes de bœuf, ce qui fait que l'armée est relativement calme.

Le propriétaire, Rudi Magell, et sa femme, Marie, forment un couple affable au village croquer et à l'histoire à la fois gai et sérieux. Ils semblent trop occupés pour parler. Il y a toujours de l'attention auprès de leur chance de bœuf. Toutefois, si les 12 mentionnent le fait qu'ils ont vu l'ancienne Pays de l'histoire, Rudi leur accorde plus d'attention. Il réagit à peine s'ils lui disent que l'armée a été « échappé » par les hommes-bœuf.



« Des hommes-bêtes ! C'est bien dommage, mais c'est un terrible malheur, et je sers les intérêts du Fils du Seigneur de la seule façon que je connaisse : la seule chose qui l'inspire, c'est de savoir s'il est traité au pays. » Dans toute cette confusion, je l'ai abandonné et alla me marier. Jamais en une pièce qui vive aussi bien ou qui ait un goût plus doux. »

Si les PJ ont la pièce et la lui donnent, Rudi est certainement reconnaissant. La maison leur offre une tourade et débauche, ils ont toujours droit à une invite de 50 %. Il leur propose également toutes les manières de remporter une victoire avant la fin du tour de Conquête. Il leur trouve un logement décent, des maîtres de maison qualifiés, et les aide en fait à s'installer à l'étranger, etc. etc. etc. « Il avait jusqu'à perdu cette dignité habituelle, et c'est que tout lui redonne le goût. »

S'il ne donne pas la pièce à Rudi, celui-ci reste un bonhomme de bureau – tant qu'il continue à consacrer – mais il ne sera pas aussi serviable.

Enceinte de Karl

À l'entrée du camp, mais plus près des bois que des champs, se trouvent les quartiers de Karl. Cette large zone entourée d'un stock en pointe des emplacements par des draps de la tenture entre des rangées de poteaux enfoncés dans le sol assés. Il n'y a qu'une ouverture dans l'enceinte, bien gardée par huit des halberdiers de Krüger. À l'intérieur, des deux de halberdiers paraissent près de l'entrée de la à intervalles de vingt mètres.

Dans l'enceinte se trouvent les tentes des dirigeants du camp, Helmut, Jan (l'abbé), Eisenbach et Krüger, ainsi que des tentes qui servent de cuisine aux halberdiers de Krüger, aux chevaliers et aux fantassins d'Helmut et à la garde personnelle des chefs. Tous leurs riches, chevaux et bagages sont également conservés ici. La tente de Karl se trouve au centre de la zone, grand pavillon rond et blanc. Elle est gardée mais et leur par quatre des gardes du temple signifiés d'Helmut, deux à l'intérieur et deux à l'extérieur. Une autre tenture blanc pour l'habitation de Marlene et du Cimar de Karl chaque sur un très grand toit devant la tente, et on peut le voir dans tout le camp, et même de l'extérieur.

Factions du campement

Cet échouement des factions du campement est volontairement évité. Il y a presque autant de groupes que de camps, chacun ayant sa propre idée de ce que Karl représente. Utilisez les pour donner un peu de couleur au camp. Aucun d'entre eux n'est d'une importance critique pour l'histoire. (Si vous voulez connaître vos propres factions, reportez-vous aux tables de création de factions du Chapitre VI) Les Héros d'une Aube Nouvelle).

Les Chanteurs de la Sainte Parole

Ces groupes de chants en robes (sacerdotes) blanches se déplacent d'une manière très particulière. Ils pensent que le meilleur moyen d'honorer Karl est de chanter ses louanges. Ils vivent dans le camp en double file, chantant des chansons à un glorieux, mais ils chantent également tout ce qu'ils ont à dire, même si c'est simplement de commander à boire ou de demander où sont les barres.

Le Poling qui Tient le Marteau

Assés connu sous le nom de Poling de Karl, cette faction est en réalité une bande de truands qui se font passer pour une unité. Ils agissent sur un racket de protection, remplaçant de l'argent aux adhérents et aux marchands du camp en échange de leur « protection » contre les autres forces et les menaces du monde. Ce sont tous des paysans qui ne peuvent se payer de véritables armes, et ils se procurent dans un état de seconde main, portant d'énormes mailles de bois destinés à enfoncer les piquets de tentes. Leur seul uniforme est un bonnet rouge.

Les Frères de la Plaque Ocuverte

Néanmoins, des Cerveaux Lourds, les Frères de la Plaque Ocuverte sont des flagellants particulièrement cruels qui ont principal une attitude en forme de « T » sur leur poitrine et ont Karl qu'ils ne laisseraient pas la pièce se reformer tant que Karl ne serait pas Empereur. Ils se coupent régulièrement pour que la blessure reste fraîche. C'est une seule plaisanterie et les nouveaux convertis sont nombreux, mais leur efficacité n'est pas incontestablement augmentée par les conditions sanitaires du camp infecté et grossier. Les plaies. Chaque jour, un drapier vient de victimes des de nouveaux convertis.

Les Cerveaux Lourds

Néanmoins, des Frères de la Plaque Ocuverte, les Cerveaux Lourds sont tout ce que Karl ne serait pas déclaré Empereur. Ils possèdent la pièce de l'ignominie du monde sur leurs épaules. Chaque fois qu'ils trouvent un être qui ne mentionne pas Karl – ce qui exprime un refus tout les lieux – ils le lient sur leur corps à l'aide de chaînes, de cordes ou de lanières. Certains sont suspendus des cages pleines de livres à des jougs de bois qu'ils plaquent contre sur leur dos. Par conséquent, c'est à peine s'ils parviennent à bouger, et ils ont parfois des jours de repos sur le toit de la Croisade, et le ramport que quand celui-ci était son propre quelques jours. Beaucoup ne reviennent pas, victimes de crises cardiaques ou d'autres maux sur la route.

Le concile de la Croisade

Les personnages suivants sont les membres de la Croisade.

Karl

Mais quel soit la figure de point de la Croisade, il ne dirige pas vraiment, se contentant simplement d'écouter qu'elle se dirige vers le Nord. (Voir son profil page 286.)

Helmut

Démagogue humain
(ex-Prêtre consacré, ex-Prêtre, ex-Inité)

Helmut est le chef spirituel du camp, mais c'est également son deuxième officiel face aux gouvernements et aux représentants des divers temples. Il est le visage de la Croisade.

C'est un grand homme sur le terrain, au visage émacié, qui avait autrefois la stature d'un guerrier mais qui a déjà vieilli. Helmut est un homme bon qui est tombé complètement sous le charme de Karl. Il ne pense pas que le pouvoir de Karl soit magique, mais croit que tout ce qui se manifesterait le fera sous l'effet de la bonté et de la pureté de Karl.

Bien qu'il soit agrippé et ait une voix douce, une fois en chaire, il se convertit d'une autre force et devient un puissant orateur. Il semble élever et éduquer, c'est-à-dire l'un des pères de l'ère de la plus haute rang à Martinburg, et la politique et l'histoire ne lui sont pas étrangères.

Après tout exposé à l'influence de Karl, il est désormais tout dévoué à promouvoir le caractère divin de l'union. Il évite les discussions avec Jan (l'abbé) car il le soupçonne de ne vouloir la chute de Karl que pour améliorer ses affaires.

Points de Note. 5

Caractéristiques

CC	CI	P	Ag	Int	PM	So
51	19	42 (10)	39 (13)	37 (43)	56	54

Captaine de la garde personnelle de Karl, Krieger doit son poste à sa loyauté, à son courage et à sa compétence. Il est tout à fait incontestable.

Points de Force: 2

Caractéristiques

CE	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soc
65	51	55 (5)	54 (5)	46 (10)	20	25	27

Compétences: Commandement (Soc +100), Commandage (Soc +100), Connaissances académiques (Stratégie/Tactique) (Int +100), Connaissances générales (Régions, Pays Probas, Tibère) (Int), Réputation (Ag +100), Esquive (Ag +100), Intimidation (F +100), Langage secret (Langage de bataille) (Int +100), Langues (Allemand, néo-pas, tibétain) (Int), Lire/Écrire (Int), Nuisance (F), Perception (Int +10), Soins des animaux (Int)

Talents: Combat de rue, Coups assassins, Coups précis, Coups puissants, Mésintelligence, Multitâche (armes de cavalerie, bâtons, armes lourdes), Mensonge, Parade délat, Résistance aux maudits, Sur ses gardes

Traits: Violon nocturne

Combat

Attaques: 3, **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 4, **Points de Blessures:** 10

Armes (équippées): armes de mailles complètes (site 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes: Siffon d'armes (1d10+7; valeur de critique +1); épées, pectus, lance de cavalerie (1d10+7; valeur de critique +1); épées, pectus, rapide), arme à deux mains de qualité exceptionnel (épée à deux mains) CC 75; 1d10+6; valeur de critique +1; lances, pectus)

Destinées

Krieger porte un uniforme et son costume du Reichland avec un croissant de capitaine au bras. Quand il fait sa ronde dans le campement, c'est aux côtés de son fidèle cheval, l'empire. Terre loyale, c'est le reconnaissable comme leur connaissance et respectent non seulement sa compétence de guerrier mais aussi son armement. Krieger a l'air d'un soldat de son poste-frontière affecté à un détachement de Reichland, les jumeaux de la Croisade du Vrai Fils est suspendu à son armure.

Sire Wilhelm Eisenbach

Aristocrate humain (ex-Chevalier, ex-Lucy, ex-Noble)

Grand, robuste et vaillant, avec ses cheveux longs et sa barbe abondamment tressés, Eisenbach est un éminent aristocrate terrien du sud de Reichland, plus soucieux de chasser et de ses préférences circuelles que de la politique impériale. Il a une petite chaussette et c'est un joyeux d'être faisant preuve d'une certaine distraction.

Durant la récente incursion du Chaos, Eisenbach a permis à des soldats du Reichland de camper sur ses terres et de se reposer de son glorieux passage qu'il avait emporté une fois la guerre finie. Ce comportement n'a jamais eu lieu et il a rejoint la Croisade car depuis qu'il se trouvait sous le charme de Karl, il croit qu'une fois que l'Enfant aura renoué Karl Fria, tous les bords seront réparés.

Wilhelm est le commandant militaire de la Croisade. C'est le conseiller de Karl en matière de stratégie.

Points de Force: 4

Caractéristiques

CE	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soc
57	50	49 (5)	54 (5)	57 (5)	16	17	29

Compétences: Chasse (Soc +100), Commandement (Soc +10), Commandage (Soc +10), Connaissances académiques (général/tactique) (Int +100), Connaissances académiques (histoire, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Dressage (Int), Réputation (Ag +100), Esquive (Ag +10), Langage secret (Langage de bataille) (Int), Langue (Allemand) (Int +10), Langues (Allemand, Lire/Écrire (Int), Persuasion (Int), Résistance à l'alcool (S), Soins des animaux (Int)

Talents: Acuité auditive, Calcul mental, Coups puissants, Esquive, Esquive, Intelligente, Intégrité, Multitâche (armes de cavalerie, bâtons, armes lourdes), Oursier né

Combat

Attaques: 1, **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 3 (4); **Points de Blessures:** 17

Armes (équippées): armes de plaques complètes (site 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes: deux-lames (1d10+5; épées, pectus, rapide); épées (1d10+5; épées, pectus), double (1d10+5; épées, pectus)

Destinées

Ses vêtements et les possessions de Wilhelm se laissent plier autour d'une ambiguïté quant à lui qu'il soit habillé aux méthodes robes et que malgré sa loyauté envers le gars, il ne soit pas prêt d'abandonner le confort de son rang. Quand il se combat pas et n'est pas à la tête de ses troupes, il se présente sous les traits de nobles qui se déguiseraient pas le cœur de Karl Fria. Il a plusieurs troupes dans des coffres qui sont d'habitude chargés de son coiffe personnel dit que la Croisade était le transport. Il dispose d'une vaste tente où une douzaine d'hommes pourraient loger mais choisit exclusivement à son usage personnel. Une de ses plus importantes possessions est son bureau pour les documents, qu'il doit appliquer chaque nuit de peur que la douleur se l'empêche de faire que ce soit le jour suivant.

En combat, Wilhelm cherche son plaisir dans le jeu de l'homme. L'animal porte un caparaçon de couleurs distinctes à sa propre armure de plaques. Des zones de vert et des fragments de parchemin portant les mêmes paroles du La vie de l'homme sont suspendus à l'arrière du cheval.

Parfois, Wilhelm est incroyablement riche, ce qu'on peut deviner son armure incrustée de joyaux de son doigt et sa gaine de l'épée qu'il a au cou. Les domestiques les plus proches de lui supportent mal la richesse du noble, pensant que sa fortune (1d10 ou l'équivalent de 100 en un bijou) suffit à couvrir la Croisade durant le voyage jusqu'à Kaler et le retour.

Rumeurs du camp

Pour des questions n'est pas particulièrement dangereux: si difficile pour les PJ. La Croisade est constamment infestée de rumeurs venues qui veulent en savoir plus sur l'Enfant, et la plupart des adeptes parlent avec plaisir de leur nouvelles. Tant que les PJ semblent crédibles et calmes, personne n'y prête garde, mais s'ils montrent en doute la nature divine de l'Enfant ou démontrent la Croisade elle-même, ils risquent d'être l'attention malveillante.

Il n'y a aucun mal à demander où se trouve l'Enfant: c'est la question que tous le monde pose. Tous les nouveaux convertis veulent juste une fois croquer de sa beauté. On leur dit qu'il réside dans l'enceinte au centre du camp. On peut également sans problème se renseigner sur la hiérarchie et la structure de la Croisade, qui tire les ficelles et ce genre de choses (voir les divers manuels).

Enfin, si les PJ commencent à interroger les gens sur le nombre exact Karl est défendu ou sur ses habitudes, on à point tout autre question de nature à dévoiler les secrets, il est tout à fait par les adeptes et membres de force aux histoires de Krieger.

SERVICE DE SÉCURITÉ DE LA CROISADE

Bien que la Croisade ait l'air d'une Ecole d'Innocence, elle est bien différente et pourvue de nombreux combattants compétents. Voici leur profil.

Hallebardiers de Krieger (30)

Soldats humains

Caractéristiques

CC	CT	P	E	Ag	Int	PM	Soc
12	31	34 (10)	36 (10)	29	29	23	28

Compétences : Commande (Soc), Conduite d'unités (P), Connaissances générales (Emploi) (Int), Esquive (Ag), Intimidation (P), Jeu (Int), Langue (volupté) (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int).
Talents : Corps puissants, Corps précis, Corps puissants, Débarquement, Dur à cuire, Guerrier né, Maître (armes lourdes).

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvements :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armes (Gigire) : arme de voir complète (Int 1, base 1, corps 1, jambes 1)
Armes : hallebarde (1d10+4 ; valeur de critique +1 ; spéciale), arme à une main (épée) (1d10+4 ; valeur de critique +0, boucher (1d10+1 ; valeur de critique +1 ; défensive, spéciale).

Dotations

Les hommes de Krieger portent des uniformes de Reichland, mais avec une large ceinture bleue à la taille.

Chevaliers d'Eisenbach (10)

Chevaliers humains (ex-Écuyer)

Tous les hommes d'Eisenbach sont loyaux envers leur maître et envers Dieu. Ils s'occupent de la sécurité et de la défense générale du camp.

Caractéristiques

CC	CT	P	E	Ag	Int	PM	Soc
15	38	38 (14)	40	35	32	23	32

Compétences : Commande (Soc +10), Connaissances académiques (généralistes/schlinges, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Int), Dressage (Soc), Esquive (Ag), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (schlinges) (Int +12), Soins des animaux (Int).
Talents : Armé à cheval, Corps puissants, Esquive, Maître (armes de cavalerie), Résistance aux poisons.

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvements :** 3 (4) ; **Points de Blessures :** 15
Armes (Dance) : arme de plaques complète (Int 3, base 3, corps 3, jambes 3)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+4), boucher (1d10+2 ; défensive, spéciale), lance de cavalerie (1d10+2 ; épée, percussive, rapide).

Dotations

Ces guerriers d'élite sont vêtus de belles armures de plaques complètes et portent des boucliers marqués du blason de la famille Eisenbach incorporé à leur propre emblème familial. Ils chevauchent de puissants destriers. Chaque chevalier a le symbole de l'Enfant sur le bras, et la plaque est sur son autre bras comme d'argent révéral à 3d10 ou.

Lancers d'Eisenbach (20)

Miliciens humains

Ces hommes sont des apprentis des armes d'Eisenbach.

Caractéristiques

CC	CT	P	E	Ag	Int	PM	Soc
25	34	32 (14)	30 (10)	35	32	36	25

Compétences : Commande (Soc), Conduite d'unités (P), Connaissances générales (Emploi) (Int), Esquive (Ag), Fouille (Int), Jeu (Int), Langue (volupté) (Int), Maître (variété), Perception (Int), Soins des animaux (Int), Soins (Int).
Talents : Corps puissants, Intelligents, Maître (armes lourdes), Sans d'opier.

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvements :** 4 ; **Points de Blessures :** 11
Armes (Gigire) : arme et sabote de cuir (Int 1, base 1, corps 1)
Armes : lance (1d10+1 ; rapide), arme à une main (épée) (1d10+0)

Dotations

Les lancers d'Eisenbach portent des uniformes aux couleurs de Reichland ainsi que des insignes représentant le blason de leur seigneur. Chacun a une gibecière contenant une charge de bois et des couverts, des raïons, une outre et 1d10 schlinges. Chaque homme a également un objet personnel comme un schlinges contenant une mèche de cheveux, un porte-bonheur ou quelque autre même possession de ce genre.

Archers d'Eisenbach (20)

Miliciens humains

Comme les lancers, il s'agit d'apprentis tous des armes de leur maître.

Caractéristiques

CC	CT	P	E	Ag	Int	PM	Soc
26	47	38 (12)	36 (10)	35	26	30	31

Compétences : Commande (Soc), Conduite d'unités (P), Connaissances générales (Emploi) (Int), Esquive (Ag), Fouille (Int), Jeu (Int), Langue (volupté) (Int), Maître (variété), Perception (Int), Soins des animaux (Int), Soins (Int).
Talents : Corps puissants, Dur à cuire, Rechargement rapide, Vitesse d'élite.

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvements :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armes (Dance) : arme et sabote de cuir (Int 1, base 1, corps 1)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+2), arc et 10 flèches (1d20+4) ; Portée 244ft ; rechargement rapide.

Dotations

Les archers d'Eisenbach portent des uniformes aux couleurs de Reichland ainsi que des insignes représentant le blason de leur seigneur. Chacun a une gibecière contenant une charge de bois et des couverts, des raïons, une outre et 1d10 schlinges. Chaque homme a également un objet personnel comme un schlinges contenant une mèche de cheveux, un porte-bonheur ou quelque autre même possession de ce genre.

Miliciens des factions (200)

Fanatiques humains, hommes et femmes

Compagnes de fanatiques peu entraînés et mal armés, ces milices s'occupent de la sécurité et de la défense générale du campement. Les groupes sont loyaux envers les chefs de leurs factions et envers Karl.

Points de Puissance: 100+1

Caractéristiques

CV	CF	F	E	Ag	Int	PS	Soc
51	26	24 (+2)	+5 (+1)	14	26	50	27

Compétences: Chantage (Bas), Comatrage (Bas), Connaissances académiques (Médiocre), Omb, Connaissances générales (Régulier) (Int +10), Intimidation (F), Langues (Médiocre) (Int), Les Vies (Bas)

Talents: Dur à cuire, Éloquence, Malin (Mieux), Résistance aux maladies, Sain d'esprit, Sang-froid

Corps

Attaques: 1; **Mouvements:** 4; **Points de Blessures:** 11

Armes (Séque): veste de cuir (Soc 1, corps 1)

Armes (Séq): dagues (Int10+3), épée (Soc), percutant

Détails

Les membres des milices des factions portent sous des vêtements simples et usés, généralement composés de robes en toile de jute ébréchées sous des vestes de cuir. Leurs talons sont recouverts d'éclatements, de coliques sans valeur et d'autres babioles qu'ils croient être importantes pour le jeune Karl.

Il y a déjà eu quelques tentatives d'assassins contre Karl et les milices gardent les dangers connus et inconnus potentiels.

Les informations qui suivent proviennent des rumeurs grâce à des traits de Comatrage. Une recherche permet d'obtenir une information. Les autres informations sont rumeurs à chaque degré de rumeur supplémentaire. Vous pouvez naturellement y ajouter quelques fausses pistes à votre guise.

Rumeurs au sujet des chefs

« Il y a bien, Karl est notre chef mais il est jeune et a été élevé au couvent, il ne sait pas vraiment comment marcher le monde. Le père Helmut et Vanderpeer le Marienbourgais ont été élevés au couvent, ont une expérience et un bon corps, et sont sages et que je vous dire. Helmut s'occupe de la formation religieuse et Vanderpeer est à ce qu'il est certainement sûr. En fait, c'est lui qui nous mène dans ce monde. Et puis, il y a Helmut et son Helmut. Et nous nous en souvenons. »

« Pourrait-il vraiment être de ces hommes? Karl est le fils de Sigmar. Nous n'avons besoin d'aucun autre chef. »

Les gardes de Jan

Ces six mercenaires protègent Jan et lui seul. Ce sont en réalité des esclaves tenus de l'Empire déguisés en gardes du corps. Utilisez le profil de l'Éclat de main de 1000 page 252.

Rumeurs au sujet de Karl

Chacun de Karl ne force personne à croire en une doctrine particulière. Elle attire cependant les gens à l'aimer. Toutefois, cet amour le fait paraître comme le reflet de leurs espoirs et de leurs rêves. Par conséquent, Karl représente essentiellement ce que chacun

Les hommes d'Helmut (6)

Gardiens et Gardiennes du Temple

* Voir le Tome de la Réimpression, page 195

Ces gardiens du temple viennent de Marienburg et protègent d'abord Helmut, et ensuite Karl.

Points de Puissance: 100+1

Caractéristiques

CV	CF	F	E	Ag	Int	PS	Soc
48	27	34 (+4)	40 (+4)	27	34	27	30

Compétences: Comatrage (Bas +10), Connaissances générales (Médiocre) (Int +10), Éloquence (Ag), Poésie (Int), Intimidation (F), Langues (Médiocre) (Int), Perception (Int)

Talents: Corps acrobates, Corps puissants, Dur à cuire, Malin sans, Malin

Corps

Attaques: 1; **Mouvements:** 5; **Points de Blessures:** 14

Armes (Médiocre): veste de cuir (Soc 1, corps 1)

Armes: arme à une main (variable) (Int10+4)

Détails

Les hommes d'Helmut portent la livrée du temple de Sigmar de Marienburg, essentiellement des robes noires aux broderies blanches ou d'or. Ils ont chacun 1000 sous.

Il y a déjà eu quelques tentatives d'assassins contre Karl et les milices gardent les dangers connus et inconnus potentiels.

« Karl est le fils de Helmut dans un monde recouvert par les ténébreux. Il ressemble tout en ordre. Il ressemble l'obscurité et repousse les ténébreux, les hommes-bêtes et les elfes, et les autres dans le monde des dieux. »

« C'est juste un petit garçon, hein? Un bon petit garçon qui aime son monde. »

« C'est le Champion de tous ceux qui ont souffert de la corruption de l'Empire. Tous les barons de Marienburg, tous ceux qui ont été tués d'Helmut par les petites ténébreux d'Empire et les cruels Chasseurs de ténébreux. »

« Karl est l'Enfant Sacré, le Marteau de Sigmar nous pour chasser les ténébreux! Helmut est un qui dirait de son caractère doux, car il serait le premier à sentir le poids de son monde. »

Rumeurs au sujet de Jan Vanderpeer (Tobias)

« Vanderpeer est un bon homme dans le domaine des affaires. C'est un Marienbourgais, après tout, n'est-ce pas? Il est tout comme ça. Mais il fait son travail. Il n'est pas un ténébreux. »

« Vanderpeer est un esprit sûr, mais il n'est pas de l'Empire, hein? On peut pas laisser un Marienbourgais nous diriger? C'est pas bon, ça. Peut-être Helmut. En fait, c'est un bon gars. »

« Je connais Jan Vanderpeer. Tout le monde le connaît à Marienburg. Même comme un roi vain. Un bon roi vain. Des marchands stupides de l'Empire, ce genre de chose. On dit qu'il a été tué par Karl lors d'un rassemblement et qu'il a été tué par le champ d'Helmut. Je pense pour l'aider à être couronné en tant que successeur de Karl Franz. C'est un bon gars. »

à Alshof. Y'en a beaucoup qui lui doivent une faveur, et il peut s'en servir pour le camp du génie. »

- *Wunderburg se fâche bien de Karl. Ce qui l'irrite, c'est Alshofburg. Il veut la voir ravivée de nouveau à l'Empire, avec lui comme duc. C'est pour ça qu'il est avec nous. »*

Rumeurs au sujet du père Helmut

- *Le père Helmut est un grand homme. Le premier saint homme à avoir reconnu le caractère divin de Karl. C'est l'honneur qu'il nous fait pour guider la Croisade. »*
- *Helmut est trop vieux et il a la tête dans les nuages. Il ne peut pas nous diriger. S'il y a une guerre, il sera tué comme une poule. »*
- *Il est très vieux. On dirait une tortue rebaptisée dans son armure. »*

Rumeurs au sujet du capitaine Krieger

- *C'est pas le genre de type à se faire des amis, mais il est bon avec comme un jour autre. Le précoque plus de la sécurité de Karl que de sa propre vie. »*
- *Il est venu arrêter Karl jusqu'à ce qu'il soit à la frontière. Envoyé par son supérieur pour tous nos crimes hérétiques. Aussi qu'y ait Karl, y résiste que c'est son supérieur et que c'est le mot de l'Empire que l'Empire, comme je suis du Dapni, c'est devenu son plus ferreux ennemi. »*
- *Il n'a pas peur, dit-il se bécote tout seul la nuit. Personne ne sait où il va. Un hérétique, moi je dis. »*

Rumeurs au sujet de sire Eisenbach

- *Un brave petit cheval. Il nous donne un sacré coup de main avec son sabote. On aurait dû l'arrêter un jour de fête et un chevalier ne chevauchait pas devant nous. »*
- *Oh bien, c'est un bon cheval, non ? Pas mal pour un âne. Il est parti tout jeune devant l'autre pour du sujet de l'Empire des chevaliers, juste parce que j'ai été le seul à l'Empire. Mais pour ça, j'ai été le seul à l'Empire. Mais pour ça, j'ai été le seul à l'Empire. Mais pour ça, j'ai été le seul à l'Empire. »*
- *Il veut profiter de la renommée de Karl. Il n'a jamais été payé après avoir libéré l'Empire pendant l'Invasion d'Alshof, et il a un compte à régler avec Alshof. Il pense que Karl lui donnera son âme quand il sera Empereur. »*

Rumeurs au sujet de l'avenir du culte

- *Karl nous envoie à Alshof pour recueillir la bénédiction de l'Empereur et du grand théologien, et ensuite, nous marchons jusqu'aux portes d'Alshof pour s'adresser au droit du Kaiser pour attirer les portes d'Alshof une fois pour toutes. Glorie à Karl ! »*
- *Voilà, mes amis, rejoignez la Sainte Croisade du Vrai Fils jusqu'aux Portes des Champs ! Mais que nous trahisse pas d'erreur, la lumière de notre foi nous guide les chemins en croix et rejoindra les portes où il se trouve. »*
- *Karl Franz et Volkmur reviennent dans leurs terres. Si Karl est de notre côté, il est un autre Volkmur sur les bras et ça nous empêchera d'être l'Empire en deux, n'est-ce pas ? Plus sûr, tout ça n'est plus sûr d'être une fois qu'ils auront rencontré. Tout l'Empire d'Alshof derrière notre gars, ça c'est moi qui vous le dis. »*

- *L'ennemi ? Non, c'est rien à craindre de l'ennemi. Karl Franz nous fait manger un sabote contre nous, pas tant qu'il n'ait pas détesté à Karl tout un jour ou deux. Ensuite l'Empereur qui a accompagné le Vrai Fils de l'Empire ? Très peu pour lui ! Sans parler du fait que son sabote rejoindra notre camp dès qu'il aura fait un cri à ce cher Karl. »*
- *Volkmur est un soldat s'il refuse de voir Karl. Corneille comme le reste du culte de l'Empire. Il a plus peur de perdre son statut que d'indiquer que Karl est le fils de l'Empire. »*

Rumeurs au sujet de la vie au camp

- *Ce sont les rats qui le traversent, les animaux du désert. Plus tout les rats et la mort jure ne sera plus qu'un souvenir dans nos tentes. »*
- *Ces frères de la Plume d'Argent... Si ça ne vous convient pas de leur foi ! Ils ont chaque jour pour Karl. Oh, pour sûr, ils pourraient prendre un bain de temps à autre. »*
- *La voie de la coupe et la seule chose religieuse ! Mais on peut recueillir les crâtes d'Alshof sans avoir peur de les voir sur la coupe où Karl boit quand il doit être. »*
- *Mais avec un vrai fils ! Elle s'appelle fille. Des chevaux vus ? Des yeux vus ? Elle était dans la terre des machines hier, mais plus personne ne l'a revue depuis. »*
- *Pas faire bien attention à ce commencement de l'été. C'est de camp, au nord. Il y a un grand point de vue. C'est un bon point de Karl, mais, mais ça n'a pas été un bon point de Karl dans les terres hier. Vrai pas un bon, c'est l'Empire. »*
- *Quelques chose nous observe depuis les bois. Quelques chose de multiples. On qu'on a vu l'Empire, je l'ai vu. »*

Conclusions

Une fois qu'ils ont mesuré leur engin et que la nuit approche, les FJ doivent décider de ce qu'ils vont faire ensuite.

Avertir les croisés des intentions des elfes

Si les FJ travaillent pour les elfes rebelles, ils seront peut-être tentés de révéler leurs intentions aux croisés, en particulier à un ou plusieurs FJ qui ont été affectés par l'un de l'autre. Ils veulent les elfes à l'Empire, quel membre de la famille. L'information est transmise aux chefs des factions, qui font ensuite passer le message par tous les habitants en se rendant dans la gloire.

S'ils se confient aux hommes de Krieger ou d'Eisenbach, les soldats les croiseront à leur chef qui les emmène à l'entrée de l'Empire de Karl. Krieger ou Eisenbach questionnera minutieusement les FJ, leur demandant comment ils conviennent avec eux et ce qu'ils veulent de Karl et de la Croisade. Krieger ou Eisenbach les ramène ensuite dans l'Empire sous bonne garde, jusqu'à la porte de Jan (Hobbes). On fait venir Helmut, et lui et Tobias interrogent les FJ encore plus poliment. Jan veut savoir d'où ils viennent, où ils se rendent et pourquoi. Helmut veut savoir si ce sont de bons guerriers et s'ils sont prêts à jurer par son nom qu'ils seront la vérité. Tous deux sont extrêmement impressionnés par les bons hommes et les étrangers du groupe s'il y en a.

Une fois que tout le monde les a interrogés, ils sont placés sous bonne garde dans une tente qui sera de nouveau tendue que les chefs se retirent pour leur conseil.

LE POUVOIR DE L'ENFANT

L'un de Rael force les gens qu'elle affecte à l'aider, à le protéger et à l'aider du mieux qu'ils peuvent. Une fois avec son charisme, toute requête qui vient de lui ou de ses agents et qui ne va pas directement à l'encontre de l'éthique ordinaire de son personnage ou de son instinct de survie n'est pas mise en doute. Le personnage lui immédiatement ce qu'il lui dit.

En cas de requête dangereuse ou manifestement inadmissible, le personnage a droit à un test de Force Mental Difficile (100) pour résister de s'y soumettre. De même, si la requête est suicidaire, le personnage a droit à un test de Force Mentale Aussi difficile (100) pour s'y soumettre. En cas de réussite à l'un de ces tests, le personnage n'est plus sous l'influence de Rael jusqu'à ce qu'il soit de nouveau exposé à son aura.

L'un de l'Enfant à ses côtés. Pour être influencé avec succès, un sujet doit se trouver dans un rayon de 20 mètres autour de lui et pouvoir le voir et l'entendre. Les effets, les vampirs et les personnages dotés de la compétence Sens de la magie peuvent le résister à 60 mètres. Quand une taine, de s'y sont rendus que dans un rayon de 10 mètres.

Dès qu'un mortel libère les gens sur le gazon et se trouve à portée de l'un, il doit effectuer un test de Force Mentale Généralement, le test est Très difficile (1-50) pour les humains, mais Aussi facile (1-40) pour les elfes et Puella (1-20) pour les nains.

Quand un personnage rate son test, les effets des pouvoirs de l'Enfant persistent quatre jours durant, mais toute nouvelle exposition rendent ce compteur à zéro. Un individu déjà influencé et exposé de nouveau à l'aura de l'Enfant n'a pas droit au test. De même, un personnage n'arrête pas automatiquement d'être l'Enfant ou de lui être loyal au bout d'une semaine sans exposition, mais il devient capable d'écouter les arguments et on peut le convaincre qu'il a été abusé à son tour.

Chaque fois qu'un personnage échoue son test de Force Mentale, il lui est plus facile de résister aux expositions ultérieures. Chaque test réussi rend le prochain plus facile d'un cran. Toutefois, dès qu'un test est raté, le prochain redevient automatiquement Très difficile (1-50).



jusqu'à épuisement. Le styge qui tue les filles n'est pas là, il se trouve de l'autre côté du camp, attendant que les nobles faussent diversion pour que lui et ses soldats de choc puissent attaquer par surprise et prendre Rael vivant.

Goules

Humains bons et décharnés au regard égaré, les goules attaquent avec leurs griffes cruelles. Les individus sales d'esprit craignent ces créatures perverties, peut-être parce qu'elles leur rappellent les abymes où eux-mêmes peuvent sombrer.

Notes : Voir les notes

Caractéristiques

CE	CF	F	Int	Ag	Int	PM	Ne
12	8	27 (3)	15 (4)	14	14	51	5

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (Ag), Ruse (Ag), Fausse (Int), Langue (Intellig) (Int), Persuasion (Int), Survie (Int).
Talents : Camouflage (Int).
Traits : Armes naturelles (griffes), Attaques empoisonnées, effrayant, sans peur, Vision nocturne.

Combat

Attaques : 2; Mouvement : 4; Points de Blessures : 10
Armes : griffes (3d10+3)

Attaques empoisonnées

Une créature vivante qui subit au moins un point de blessures de la part des griffes d'une goule doit réussir un test d'Endurance Aussi difficile (1-100) pour éviter de perdre 1 point de Blessures supplémentaires.

Zombies

Morts d'humains en décomposition, ces hostiles semi-vivants se glissent dans les bois, de faibles généralement s'échappent de leurs livers en putréfaction. Beaucoup ont d'abominables plaies dont s'écoule une ignoble substance visqueuse. À d'autres il manque un membre, une mâchoire, des yeux ou d'autres parties de leur anatomie. Ces monstrueux bêtards ou les handicapsent en rien.

Caractéristiques

CE	CF	F	Int	Ag	Int	PM	Ne
25	8	35 (3)	15 (3)	10	-	-	-



Trains: Début de conscience, Effrayés, Lenz, Mort-vivant, Vision nocturne

Combat

Alliés: 1; **Mouvements:** 3; **Points de Blessures:** 12

Armes (légers): tout de cuir Doré 1, coupe 0

Armes: arme à une main (variable) (1d10+3)

Début de conscience

Les zombies ne peuvent pas entreprendre (ou sans) de sans d'intelligence, de Vies Mente ou de Socialité.

Lenz

Les zombies ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Évolution

As haut de quatre rounds, le combat entre l'attention de trois des lancers d'Hänsbach et de six, adaptés parvenant après la fin du camp, et ils venaient aider. Deux rounds après, trois autres lancers font leur apparition, mais pas plus. Les autres sont occupés à combattre à d'autres endroits du jardin, mais des zombies mal armés de la maison du culte continuent d'arriver au rythme de trois tous les quatre rounds.

Quand les lancers arrivent, les elfes allaient que le camp était en alerte, ils n'auraient pas une chance de voir Karl sans bruit. Ils disparaissent donc dans les bois, abandonnant les PJ.

As haut de dix rounds, une des goules s'élève à portée de vue des PJ dit ceci: « La diversion devrait avoir réussi. Attention le maître. » Une goule soufflé dans un sifflet d'argent qui pourrait se produire aucun bruit.

Si les PJ sont fatigués, ils réaliseraient ce que cela signifie. Ils peuvent secourir les croisés que quelques uns de s'en prendre à Karl en utilisant les zombies comme éboueurs, à moins qu'ils ne s'efforcent d'atteindre Karl et de le sauver (ou de le tuer) maintenant. S'ils avaient l'attention de leur Karl, ils peuvent penser que le « maître » pourrait bien faire le travail à leur place. Mais on ne peut jamais compter sur personne, n'est-ce pas?

S'ils s'efforcent pas les croisés, un des lancers d'Hänsbach à entendu lui aussi et en a fait ses propres déductions. Il envoie un lancer dans le campement pour avertir la garde personnelle de Karl.

Trois options se présentent de nouveau à partir de ce point: l'option émissive, l'option passionnante et l'option tactique.

L'option émissive

Si les PJ laissent le lancer donner l'alarme et continuent à combattre les croisés, les gardes personnels de Karl espèrent le vaincre en croisés. Quand les zombies sont vaincus, les croisés envoient les personnages. On leur dit qu'ils rejoignent les résidents de Karl pour leur courageux combat du repousser l'attaque. Tous ces de rencontrer l'elfe d'élite les soupçons. Pourquoi ne rejoignent-ils pas rejoindre le savoir? Si, s'ils n'avaient pas un bon d'aider à la défense du camp, pourquoi rejoignent-ils dans les bois ou dans les murs de la nuit? Et qui étaient ces grands dragons? Et où sont-ils gardés? Les PJ sont encouragés de force dans le camp et encouragés s'ils pensent à refuser de rencontrer Karl.

L'option passionnante

S'ils osent de combattre les zombies et décident d'attirer les gardes de l'ennemi, les choses deviennent intéressantes.

Traverser le camp n'est pas chose facile. La confusion règne partout. Des gens allant des torches, rassemblant des armes, courent en tous sens en hurlant, se battant les uns les autres, appelant leurs proches, trébuchant sur leurs voisins. Les diverses factions défendent chacune leur territoire. On ne voit rien part les chevaliers d'Hänsbach et les autres gardes.

Quand les PJ arrivent finalement à l'ennemi de Karl, ils se sentent comme des chiens. Quelques soldats attrapent les mains de telle manière qu'ils sont ridiculiser les fiers d'archers tentent de surveiller toutes les voies d'accès. Ronger et se l'ennemi, créés après quatre gardes de l'ennemi, il a cinq hommes derrière lui.

« Pourquoi êtes-vous si peu nombreux? Tout le monde devrait être ici! »

« N'avez-vous capotés? L'ennemi a en lieu pendant que nous étions en patrouille. Des morts-vivants qui envahissent des bois de toutes parts. Le père Helmut a envoyé la moitié d'autre nous à l'entraînement moral et Hänsbach a commandé ses chevaliers au sud. Le père Helmut et ses six gardiens du temple sont dans la tente avec l'elfe. »

« Et les hommes de Wandersport? »

« Occupés à protéger Wandersport. »

Si les PJ sont avec Hänsbach, l'échange est le suivant:

« N'avez-vous capotés? L'ennemi a en lieu pendant que nous étions en patrouille. Des morts-vivants qui envahissent des bois de toutes parts. Le père Helmut a envoyé la moitié d'autre nous à l'entraînement moral et les chevaliers sont allés au sud. Père Hänsbach nous fait encore parvenir de ses missions de surveillance des elfes. Le père Helmut et ses six gardiens du temple sont dans la tente avec l'elfe. »

« Et les hommes de Wandersport? »

« Occupés à protéger Wandersport. »

Ronger est fort. Tout le monde devrait être en train de protéger Karl et pas égaré dans le camp. Il envoie un soldat rassembler les troupes et commencer à ordonner sans gardes restants de protéger l'accès par les bois, laissant le côté ouest de l'ennemi pratiquement sans aucune protection.

Si les PJ viennent soutenir l'alarme, Ronger déplace tous les hommes de l'autre côté de la tente, dans le camp. De la toute terriblement et terrible sang une seconde de dix goules s'élève



D'une cape et d'une ceinture bleues pour se fondre parmi les ténés. Les gardes s'opposent au combat toute la nuit, les gardes se joignent aux gardes dans un véritable chaos barbare, composé de los débordés pour atteindre la tente de Karl. Si les PJ ne les évitent pas, les gardes mènent tout près au dépense et au massacre par les gardes déguisés.

La bataille devrait être complètement folle et violente, au milieu d'une nuit de crânes jonchés et barbares. La plus grande difficulté pour rencontrer les PJ, c'est de devoir faire la différence entre qui est un ennemi et qui est une garde jusqu'à ce que les longues grilles de ces derniers jaillissent et leur indiquent le visage.

Après tout de cinq rounds, une chauve-souris vampire vole au-dessus de leurs têtes en direction de la tente de Karl. Il leur apparaît un trait de Percepsion *Armes faibles* (+10) pour la reconnaître au milieu de la mêlée.

Si les PJ ne la remarquent pas, c'est un des hommes de Kriger qui le fait. Les gardes se dégoûtent des gardes de leur même et la pourchassent jusqu'à la tente. Elle déchire le tissu du toit et des bruits de combat se font entendre de l'intérieur, ainsi que les hurlements d'un jeune garçon effrayé et la voix d'intérieur en pleine conversation. Deux gardiens du temple sont propulsés par les robes de la tente, déstabilisés, leurs armures déchirées comme du papier.

Tandis que les hommes de Kriger s'efforcent, les gardes font de même, se dégoûtant des PJ pour se précipiter vers la tente. Si les PJ les pourchassent, ils remarquent un rugissement et le claquement de cordes qui cassent tandis que la tente de Karl s'élève et se tend, balayant les airs dans un arc glorieux. Quelques choses d'incertaines se sort du toit de la tente comme d'une arête. Tandis qu'elle survient les hommes de Kriger, les PJ peuvent apercevoir la chose en question. Il s'agit d'un vampire stryge, mesurant environ 1,40 mètres de haut et aussi étroit et musclé que ses adeptes les gardes. Ses doigts sont aussi longs que ses avant-bras et ses bras laissent comme des brulures rouges. Il hurle comme une bête. Quatre gardiens du temple forment un cercle autour de Karl et tiennent tandis que Kriger et les autres se jettent sur le stryge.

Les gardes tentent d'attraper le stryge, tandis que les hommes de Kriger les combattent tous. Si les PJ se joignent à la mêlée, vous savez peut-être aussi d'un laurier ou d'un basculer l'un des combats. Alors, Kriger porte un coup magistral à la hanche du vampire, l'entraînant profondément.

Le monstre recule en vacillant et en rugissant, et il lance le potreau de la tente à ses assaillants avant de bondir dans les airs et de se transformer en chauve-souris vampire. Il rive à tire d'ailes dans la nuit, suivi par quelques fidèles à la inspection incertaine. Il voit des gardes, donc s'efforcent.

Jan se précipite, les yeux pleins de panique. « Il s'en va! Karl va s'en aller! »

Kriger acquiesce avec prudence. « Non. Il ne va pas. »

Jan semble troublé. « Pourquoi un vampire voudrait-il sur la tente d'après? »

Crit Helmut qui répond : « Il s'agit peut-être de la tent de l'empereur de l'ennemi. »

Orlock le Fou Vampire stryge

Orlock le Fou est un vampire troublant à l'apparence bestiale.

Caractéristiques

CE	CT	F	Ag	Int	PM	Ses
10	28	70 (15)	63 (10)	63	43	63

Compétences: Commandement (50), Connaissance générale (Empire) (30), Connaissance (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (Int+5), Armes (100), Perception (Int +10), Sens de la ruse (PM), Ténacité (Ses)

Talents: Camouflage rural, Coupe poignée, Frénésie
Trucs: Armes naturelles (dents), griffes, Dons du sang Ornellement, ou chauve-souris, manipulation des vampires, téléportation, ou, vampirisme, Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguë, Vision nocturne

Combat

Attaques: 1, **Mouvement:** 5, **Points de Blessures:** 24

Magie: 1

Armes: crocs (1410x0), griffes (1410x0)

Dotations

Cetok le Fou ne possède rien d'autre que sa propre peau velue.

Forme de chauve-souris

Caractéristiques

CE	CT	F	Ag	Int	PM	Ses
35	0	21 (10)	26 (1)	24	44	62

Compétences: Esquive (Ag), Perception (Int +20)

Talents: Coupe poignée

Trucs: Armes naturelles (dents), Effrayant, Mort-vivant, Sens acuité, Sens aiguë, Vol

Les chauve-souris vampires peuvent « voler » dans la nuit total jusqu'à une distance de 30 mètres en utilisant une forme d'illusion. Ce processus n'est pas silencieux; un personnage s'écrit à portée peut effectuer un test de Perception pour entendre les mouvements silencieux faits par la chauve-souris qui y recourt.

Combat

Attaques: 2, **Mouvement:** 4, vol 5, **Points de Blessures:** 24

Magie: 1

Armes: dents (1410x0)

Option tardive

Si les PJ entendent bien saisir l'occasion et tuer Karl dans la confusion, ou peut-être empêcher ses gardes de le protéger, ou faire quelque chose d'incertainement différent, fiers-vous à votre bon sens. Les défenseurs sont déstabilisés plus haut, comme les gardes et le vampire. Avant d'être eux s'est peut-être de voir les PJ intervenir, et si les gardiens bien se retrouver près entre deux fins.

À la fin, quel que fassent les PJ, les adeptes réajustent à espérer le vampire, mais leurs portes sont bien plus sans l'aide des PJ. Si les PJ arrivent jusqu'à Karl, ils doivent réussir un test de Force Mentale *Tout Difficile* (240) pour éviter de tomber sous ses charmes.

Si les PJ combattent les défenseurs, les hommes de Kriger tentent de les arrêter. S'ils s'efforcent, Helmut en appelle à la foule en disant : « Arrêtez-le! Il est capable de tuer Karl! » Les PJ sont entraînés et pleurent ou vol.

QUI PROTÈGE KARL?

Helmut, deux halibardiers de Kriger, dix archers d'Innsbruck, Helmut, les gardiens du temple d'Innsbruck. Les gardes de Jan tentent d'empêcher de parler le reste de leur patron.

ISSUES POSSIBLES

La façon dont les PJ se sont impliqués dans l'attaque contre le campement déterminera ce qui se produira ensuite. D'une part les uns, ils devraient apercevoir le garçon, et au mieux, l'accompagner directement avec lui. Si les personnages agissent d'une façon qui n'est pas décrite dans ce chapitre, le garçon court tout simplement vers les PJ ou trouve moyen du combat ou demandent leur protection. Dès qu'un accord passe les yeux sur le garçon et se trouve à portée de son arm, il doit résister au test de Force Mensale. Généralement, le test est Très difficile (5-50) pour les humains, mais Asses facile (4-40) pour les elfes et Facile (3-30) pour les nains.

TRICHER AU TEST

Dans l'intérêt de la dynamique de groupe et de l'interprétation, il peut s'avérer judicieux de tricher et de rassurer qu'une personne ou même plusieurs le test. Ce personnage encadre la voix de la raison tandis que les autres seront occupés à résoudre Karl. Si tout le monde met le nez, Nils peut jouer en rôle.

Si les joueurs se plaignent du manque de libre arbitre, rappelez-leur que le jeu de rôle consiste justement à jouer des rôles différents et que se trouver sous le charme de Karl ne change pas la personnalité des PJ. Ce sont les mêmes individus qui se comportent. Karl n'est juste subtilisé à un qu'il lui admettent ou croient personnellement.

Comme mentionné plus haut, le point où les PJ tombent sous le charme de Karl est un bon moment pour mettre un terme à la session de jeu ou au moins faire une pause. Ce clip donne aux joueurs un peu de temps pour décider comment ils vont jouer leurs personnages sous l'influence de Karl.

Les personnages qui ont combattu pour le compte du garçon lors de la bataille contre les morts-vivants sont récompensés pour leurs services en étant privilégiés à l'endroit. Il est possible que Rengar ou d'autres chefs parlent à leur faveur, disant par exemple : « Nous aurons un subterfuge avec ces gens. Si cet compte que les monstres à l'intérieur de nous ont dit de nous préparer à la venue ennemie. Sans cela, nous n'aurions jamais pu survivre. » ou « Ces gens se sont comportés admirablement contre ces horreurs. Ils méritent d'être récompensés pour ceux que nous avons perdus. » Après cela, une voix égale et pure leur parvient de derrière le mur de gardes. « Quel sont-ils ? J'aimerais rencontrer les hommes qui m'ont sauvé la vie. » Karl se montre et s'avance vers les PJ. C'est un bon garçon de neuf ans vêtu d'une chemise de nuit d'été en qualité, un visage doux et une peau brillante et saine. Il observe tout à leur égard des PJ avant de s'adresser bien les un à l'autre : « Merci à vous, gentilllement, je vous mets à l'abri maintenant. »

Pour les personnages qui ont choisi l'option cordia, les choses se passent différemment. Ils sont débarrassés et traités devant Helmut. Ils se sont bien battus, un soldat ou un chef prend alors la parole : « Il semble se battre et nous avons besoin de combattants. Entendez-les parler à Karl. S'ils voient la lumière, ils pourront remplacer ceux que nous avons perdus. S'ils ne se convertissent pas, nous les tuons. » Helmut acquiesce. « Fort bien. Mais observez-les pendant quelques jours. Il arrive que certains restent dans leurs idées fermes. » Il appelle Karl. « Viens et montre à ces jeunes ignorants la lumière qui t'habite, pour en faire des hommes sereins. »

Si un des PJ fait quoi que ce soit de stupide avant que Karl ait essayé de parler, comme l'attaquer ou lui plaquer la main sur la bouche, il n'aura pas le temps de le regretter. Les gardes l'attaquent sans pitié. Comme indiqué auparavant, s'il est mortel, Karl libère les autres et dit : « Allez », ce qui provoque le test de Force Mensale décrit plus haut.

Les PJ qui s'insultent avant que Karl ne parle sont tragiques, dédaignés et ravalés. S'ils le demandent, Rengar leur dit qu'ils ne seront pas choisis. « Une fois que vous aurez regardé dans les yeux du Petit Fils de Sigmar, vous l'aimerez tout comme nous, et nous n'aurons plus besoin de vous punir. Tel est le pouvoir et la sagesse de sa parole. »

Les personnages qui résistent leur test voient le garçon tel qu'il est : un petit garçon de neuf ans, gentil, amical, un peu timide, et un peu glif par toute l'attention qu'il reçoit. Même s'ils ont réussi à résister à son pouvoir, ils restent non satisfaits. Ils sont conscients qu'elle existe, mais de cet instant à y échapper pour le moment.

Conclusion

L'histoire se termine quand le père Johannes (et Nils, s'il ne se trouve pas avec les PJ) est traité devant Karl par des gardes. Le père Johannes tombe instantanément sous l'influence de Karl. Il ordonne à Nils de retourner à l'intérieur son mariage officiel. Nils, lui, ne tombe pas sous l'effet de l'âme de Karl, et il semble très déçu du père Johannes et de tous les PJ qui ont mis leur nez, bien qu'il obéisse malgré tout au père.

RÉCOMPENSES

Action	XP
Rapporter le Pape de Malsconner	5
Découvrir la grotte et le passage secret	25
Trouver l'entrée	10
Gérer pacifiquement la situation avec le père Johannes	10
Se lier d'amitié avec Nils	15
Vaincre les mutants	0
Gérer pacifiquement les mutants	25
Pais le Pape de Malsconner en abandonnant les autres à leur sort	10
Pais le Pape de Malsconner mais s'occuper des autres prisonniers qui combattent à leurs côtés	20
Défendre le Pape de Malsconner	25
Tuer le chef berger	10
Se lier d'amitié avec les elfes sylvains	5
Exploiter le campement de la Croisade	10
Pour chaque PVK avec lequel ils ont parlé	2
Pour chaque combat glorieux	2
Combattre les sorciers	5
Combattre les gnomes	5
Aider à défendre Karl	50
Tomber sous le charme de Karl	25



EN LETTRES DE SANG

« C'est la puanteur qui trahit la véritable nature de notre ville. Elle pourrit de l'intérieur et elle n'est pas la seule à se décomposer : notre beau pays aussi. »

— SEIGER ROHR, PRÊCHEUR DES MURS

Chapitre IV

Le dernier important de l'Empire est sa capitale, Altdorf. Immense cité universelle, elle s'étend de part et d'autre du Rhin, et c'est un spectacle incomparable. Les parcs sont si vastes étendus et luxurians, on peut almost en colliger de magies, au Palais de l'Empereur, au grand temple de Sigmar et à bien d'autres lieux de renom. C'est là que sera scellé le destin de la Croisade, et là aussi que sera établie la forme qui prendra l'avenir des pouvoirs.

Contexte de l'aventure

Tandis que la Croisade traverse le Holmland, Altdorf rassemble ses forces pour ses arrivées tumultueuses. La cité est venue en aide à l'armée des forces vengeres et la protège des horreurs du Vieux Monde, confiant dans la puissance magique de ses magiciens et dans l'aide des apôtres et des laïques de ses meilleurs soldats. Le retour de la Croisade est arrivé aux oreilles de ses habitants, suscitant une fièvre d'excitation qui a enflammé les imaginations et les a remplis à la fois d'agitation et de l'espérance que ce spectacle, jamais pu être bien être l'histoire de Sigmar.

En fait, le retour des exploits de l'histoire n'a pas éveillé que l'intérêt du petit peuple, les châteaux de nobles, les barons, les magiciens et même l'Empereur veulent en savoir plus à son sujet. Mais nul ne s'attendait à entendre une personnalité de la destinée de Karl que le baron Theodor Margrave et sa malheureuse Helmina. Les vagues libérales sont certaines que Karl est le descendant de Sigmar et que son sang primitif de l'histoire leur race de la noblesse du sang. Helmina, sœur de la Mère et l'une des premières vengeres de Nibelheim, croit qu'en mélangeant son propre sang à celui du garçon, elle les libérera et réalisera une nouvelle ère qui lui verra prendre la conduite du futur monde. Dans ce but, la puissante vengeresse a envoyé sa jeune servante Theodora espionner l'histoire pour le lui amener dans sa tour secrète dans les barons des Montagnes du Nord du Monde.

Theodor sait que le garçon vient en ville demander audience à Karl Franz et au grand théologien, ille n'a pas l'intention de laisser le jeune homme s'égarer le pays et ses agents sont placés de manière à l'empêcher de lui dire qu'il entre dans la cité. Cependant, Tobias, le fidèle serviteur du seigneur du Chant

Rapport, pense la Croisade à passer le pas jusqu'à Altdorf puisqu'il a l'intention de l'empêcher le garçon au pas et d'y rencontrer un autre vengeur du nom d'Arnel pour des raisons qui seront peut-être révélées aux PJ quand ils entrèrent dans cette immense et libérale ville.

Trame de l'aventure

En lettres de sang reprend l'histoire immédiatement après la fin du Chapitre III. Les PJ ont deux objectifs ou d'une autre façon un point de confiance auprès du jeune Karl et on leur demande de lui servir de gardes. La Croisade traverse l'histoire de l'Empire et s'approche toujours plus d'Altdorf. Le long du chemin, les PJ ont une chance de découvrir l'une des choses terribles au sujet de la Croisade, à commencer par l'existence d'un éphémère plus vivant à cette une terriblement évadée et à la réponse dans la capitale. Toutefois, avant qu'ils ne puissent découvrir qui tire les ficelles, le jeune Karl est enlevé.

Karl ayant disparu, les PJ à la demande de leurs alliés de la Croisade ou de leurs employeurs, font leur ville à la recherche de lui – l'indigne Tobias – et du garçon. Leur chance leur fait trouver tous Altdorf, depuis un hôpital jusqu'à quelques quartiers les plus pauvres de la ville. Il devient évident que Karl est d'une façon ou d'une autre lié à un justicier nommé le Vengeur de Sigmar, et l'attention des PJ est détournée par la traque de ce meur de nobles. Malheureusement, ils arrivent trop tard, mais découvriront dans les possessions des preuves qui révéleront son association avec le terrible culte de Nergal qui a causé son enlèvement jusqu'ici.

Après avoir enquêté plus avant, les PJ tombent sur un journal disparu qui révèle une horrible et effrayante de l'histoire au monde à l'histoire avec le coup d'un autre. Le journal explique également le destin du justicier et offre un terrible avertissement quant aux intentions de Tobias. Tandis que les PJ ont vu avec les autorités, ils tombent dans une embuscade tendue par des vengeurs et une vengeresse qui leur volent le journal. À la fin, les PJ ont une vague idée de l'endroit où ils doivent aller, réalisant qu'ils doivent suivre le code noir s'ils veulent empêcher Tobias d'accomplir le rituel sur le jeune Karl.



L'AURA DE KARL

Se montrer soumis à l'influence de l'aura de Karl peut être un défi amusant pour les PJ pendant un temps, mais de longues heures de son labeur au bout d'un moment. Pas d'insouciance dans cette attitude : les PJ apprennent une méthode assez répugnante pour se protéger du pouvoir de Karl et s'ils ne s'attachent pas à cette tâche, ils seront séjournés de lui assez longtemps pour que les effets de son aura s'accumulent, ce qui leur permettra de reprendre leurs esprits. Naturellement, il y a toujours une resque que le charme s'impose à nouveau.

Cette attitude est étonnante comme une série d'engagements, polices, fautes de syntaxe pour danser avec PJ tous les indices dont ils ont besoin, mais effrayants car de ne pas dire les mots la même à leur place et de rendre les liens qui les unissent trop évidents. Ce qui est amusant, ce sont ces moments de révélation où les PJ réalisent qu'il est en fait ce qu'ils se passent, tout ce bon travail d'investigation et de production d'un moment particulier et que l'aventure est devenue un jeu. Généralement les événements se déroulent comme prévu et des informations personnelles sont disponibles durant une journée particulière. Si les personnages réalisent instantanément, vous devez peut-être modifier la chronologie pour les remettre sur la route.

Débiter l'aventure



L'entraîneur, continuez à pousser à ce que le personnage a repoussé l'histoire des morts vivants qui entraînent l'attaque de l'ennemi sur les lieux propres aux éléments. Les PJ seront probablement en compagnie des effets de la chute précédente. Le chaos règne partout et les créés des moments rétrospectifs ont été remplis de la boue de la puissance du sang, des émotions qui se voient et des couleurs en justification.

Les plans (souvent) s'en de porter serment d'allégeance à Karl en les révélant ses actions en et les conseils de l'entraîneur peuvent la mesure du carnage perpétré par le sang et ses gènes. On fait appel à des monstres et les PJ se voient offrir des soins de base. Rétrospectifs, il se passe beaucoup de choses, mais les événements importants que les PJ doivent remarquer.

PREMIÈRE PARTIE: L'HEURE DE L'ENFANT

Ainsi les aventures dans la Grande, les PJ s'attachent à l'entraîneur et s'attachent à l'entraîneur auquel point de sang qui les séparent encore d'Alfred!

Sous la tente



Kriegsberg dirige les PJ vers une tente où des gardes tiennent et reçoivent les personnes de ceux qui sont morts durant le combat contre les vampires. Il leur dit qu'ils sont venus des environs de l'ennemi et leur demande de donner leur groupe en trois équipes de garde. Équipe de garde de garde du sang et équipe de sang la porte de son commandement à l'heure du sang. Après leur avoir soigneusement soigné les blessés, il prend congé.

Les PJ se retrouvent seuls avec beaucoup de choses à découvrir. La préparation des équipes, à qui leur allégeance et qu'ils feront par la suite. C'est l'occasion idéale pour ceux qui ne

Kriegsberg envoie des gardes dans la tente pour maintenir le calme et se concentrer sur les conséquences du combat et les détails.

Sur l'entraîneur et ses soldats arrivent ensuite des messages de sang. Kriegsberg est déçu de l'absence de Karl pour son rôle. Si les PJ restent avec lui au moment de l'attaque des vampires, il a des soupçons à leur égard et leur assure qu'il est sûr de leur allégeance. Ils supposent que les personnages les ont vus leur puissance.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

Jean et Helmut se disputent. Ils se sont même battu l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement fiers. Il est donc si demandé Helmut, je ne l'ai pas en défiance le jeune Karl.

ET SI LES PJ NE REJOIGNENT PAS LA CROISADE?

Cela reste une éventualité : si vous finissez alors que en finasse, vous avez deux options. Si les PJ sont restés dans les lieux sur les ordres des viles ordinaires, vous pouvez les renvoyer en les expliquant dans une diatribe au sujet que les ordres de monarque à saisir le chemin de la Croisade.

Par ailleurs, les PJ peuvent décider de rester à la suite de leur, à une distance raisonnable. Si tel est le cas, vous pouvez mettre votre personnage de côté et tout en donnant de nouvelles, des individus qui se sont bien liés du combat. Ces nouveaux personnages seront les événements décrits dans ce chapitre tandis que les PJ les observent de loin. Il peut y avoir des cas où ces personnages - « anciens » - ont des - vices - à certains moments de l'aventure, quand il apparaît logique que les PJ occupent auparavant la première place dans ce scénario. Le rôle du PJ consiste en partie à s'adapter aux vices, des parents. Vous pouvez profiter de cette occasion pour étudier le passé de personnages de votre campagne et rendre son jeu encore plus dynamique.

d'être une ou même deux, de détecter l'espion de Jan avant de s'échapper quel que ce soit de compromettant. Demandez au maître jeu de Perception **Assez difficile** (+80) après la conversation. Si l'un d'eux est au moins réussi, il entend l'espion qui s'en va.

L'espion

Si les PJ sortent de la tente peut attraper l'espion, la sentinelle de Kriger leur demande ce qu'ils font. L'espion ne s'attend pas, mais affirme qu'il est innocent et qu'il s'est simplement arrêté pour boire un bol de la bière. L'homme de Kriger est du côté de l'espion, tout comme les autres gardes, parce qu'ils le connaissent. Kriger sera également de cet avis si on se appelle à son surnom.

Kriger (ou sa sentinelle) dit aux PJ de retourner se coucher et d'arrêter de venir après des ordres. « Il n'y a pas d'espion ici. Nous sommes tous tous deux autre chose pour le jeune maître roi. »

Si les PJ tentent de se glisser sous la toile de tente et d'attaquer l'espion, ce dernier sera l'alerte, affirmant qu'ils ont tenté de s'échapper. L'homme de Kriger arrive en courant et la scène se déroule comme indiqué plus haut.

Lors de la conversation avec l'espion, si un personnage échoue au test de Perception **Assez facile** (+10), il remarque que l'homme a un visage familier à la ville.

Évasion

Si les PJ échappent discrètement à ce moment, les PJ auront découvert de mal à se rapprocher de Karl par la nuit. On se rendra d'un, ce ne les laissera plus approcher de l'incrimine et ils ne seront plus au courant des conversations du conseil de la Croisade.

Si les PJ font néanmoins une tentative, qu'ils l'incrimine d'avoir échappé. Leur tenté est un beau effort de celui des autres gardes et la sentinelle de Kriger les observe. Si l'incrimine voit un PJ quitter la tente, il lui demande poliment où il se rend. Si plus de deux PJ quittent la tente, il leur demande de s'arrêter et appelle des renforts. Des gardes sortent des tentes dans un silence en deux secondes. Si les PJ n'ont aucune explication à donner, les gardes leur ordonnent de rester dans leur tente et la gardent jusqu'à l'arrivée de Kriger.

Si les PJ sont discrètement par l'arrière de leur tente, opposent les tests de Displacement **difficile** des PJ à un test de Perception **Assez difficile** (+10) de la part du garde (il peut de l'habitude page 90).

Même de la tente, nombre de gardes se penchent dans la zone qui est de couleur, et si on les remarque, des membres amis et une uniforme d'après l'incrimine. Affirment beaucoup de tentes échappé. Mais sans plus, les gardes ordonnent aux PJ de rejoindre leur tente et appellent Kriger.

Si les PJ restent sur pied un plus plus arbitraire, comme de protéger un territoire ou de donner une lecture d'histoire, vous pouvez des cartes et des livres de saints des précédents chapitres.

Une fois que les PJ ont atteint la tente du camp réservé à la bière, ils sont libres. Personne ne leur prête la moindre attention. Ils peuvent aller n'importe où sauf dans l'ancienne tente.

Rejoindre le culte

Si les PJ se sont séparés du culte en mauvais termes et décident s'y joindre à nouveau, il ne leur est pas très difficile de se référer à la bière. Il y a une de gens qui sont si vicieux qu'on ne les remarque pas. Toutefois, ils s'approchent de n'importe quel membre du conseil qui ont rencontré auparavant, il leur fait référence un test opposent la Perception du PJ en question à leur test de Displacement **Assez difficile** (+80).

Si ils sont partis en bons termes et veulent rejoindre le conseil, il leur faut une bonne excuse et au moins un test de Charisme **Assez facile** (+80) réussi.

Premier jour: Debut de matinée

À l'aube, des gardes éveillent les PJ et leur donnent des uniformes. Ceux qui font partie de l'équipe de jour doivent aller faire leur travail. Cette mission leur permet d'en apprendre plus au sujet de Karl et des hommes qui l'entourent, tandis que les PJ en repos peuvent aller et venir le long de l'incrimine s'ils se représentent la Croisade en marche.

Le travail de garde consiste à marcher en avant du culte qui emporte Karl et Helmut avec ses hommes de Kriger. Deux Personnalités se trouvent dans le culte et six autres marchent à ses côtés. Les chevaliers de sire Konrad cherchent derrière.

Tandis que les membres du conseil de la Croisade remblent leur tente et harnachent leurs chevaux, les PJ sont informés d'une autre discussion après entre les chefs. Jan pense qu'ils ont sans de discussion et veut polétiser le pas en direction d'Althof pour rejoindre Volfram et Karl Franz. Ce n'est pas le se véritable motivation : il obtient son ordre de l'espion qui veut qu'il rencontre au plus vite Assel à Althof.)

Sire Konrad est de l'avis de Jan. Il veut obtenir compensation de ses trois années qui possible.

Helmut veut recruter dans chaque ville : « Althof et le temple doivent être notre puissance. Ils ne doivent pas pouvoir échanger de nous refuser ce qui nous rendent de droit. »

Karl est du côté de Jan. Il veut lui aussi polétiser le pas. Il dit qu'il a vu une personnalité lui indiquant qu'il doit se rendre rapidement au Klavir pour empêcher une grande victoire du Chaos.



(Si c'est pas la venue motivatrice ! Tu t'es rejoindus au plus tôt au siège, qu'il croit être au sein de l'armée de Raïen.)

Raïl l'emporte. Ils décident donc de voyager aussi vite que possible.

Ordres spéciaux

Theda qui les PJ en service sont en train de marcher, Helmut demande à leur parler en privé. Il dit qu'il a été la présence d'un adepte de Chao au sein du camp la nuit dernière parce qu'il se voulait s'écarter personne, mais en privé, il avait que ce ne soit vrai. Certains notes de la foule ont une attitude erratique, et des chassiers de sorcières qui avaient tenté d'effrayer la Croisade ont été terrassés par des magiciens locaux qui ont commis plusieurs personnes d'autre. Il demande aux PJ d'investiguer.

« Dire que vous prétendez ne pas le croire, les diverses loyautés des membres de la Croisade ont été trop souvent en conflit pour que je puisse me fier aux conclusions de quelqu'un. Ils attendent tout Raïl qu'ils veulent tous être associés à son projet et qu'ils seraient prêts à démentir en tant qu'adeptes de Chao tout ce que nous aurons dit pendant que Raïl accède plus d'affection qu'à eux. Vous êtes parfaits. Vous n'êtes pas les degrés dans l'empire pour vous être liés à quel que ce soit pour le moment. »

D'autres ordres

Note : si j'ai pensé que les PJ ont l'intention de tuer ou d'envoyer Raïl, cette scène ne se produit pas. Au lieu de cela, il attend qu'ils agissent en premier.

Au même moment, j'ai approché les PJ qui ne sont pas en service et demande leur aide. Il dit qu'il soupçonne un agent de Chao d'avoir infiltré le camp. Il veut rester discret pour éviter d'effrayer le moral des troupes. De plus, il craint que l'empire ne réagisse jusqu'à venir même de la Croisade, et comme la personne qui l'a soupçonné est appelée, il pense qu'on ne le croirait pas s'il venait lui soupçonner politiquement. Interpréter le comment un individu authentiquement concerné et glorieux.

« Je sais qu'en ne craint pas beaucoup. Je suis un homme dur en affaires. C'est moi qui suis quand même dit oui, moi qui suis respectueux l'ordre quand Helmut dit la vérité. Mais il faut être que garçons en la suite. Vous d'ailleurs jamais traversé les mœurs et l'effort avec du le chef. Mais du coup, tout le monde se méfie de moi. Par conséquent, c'est à vous de trouver le moyen et de supporter une dévotion à Raïl et Helmut. Ils s'occupent pas les preuves et ils ont entendu de moi, mais tout est maintenant par moi et vous êtes tellement effrayés par une question helmut. Ils vont doubler. »

J'ai mentionné les mêmes chassiers de sorcières multiples qu'Helmut, mais il affirme également avoir entendu des voix étranges venant de la tente du capitaine Kriger et après d'étranges histoires sur les lieux de certains de ses hommes.

« Je sais que Kriger est un adepte du Belgeur de la Peine. L'empire me trompe, car il a fait d'un homme bon, mais il y a eu trop d'étranges coincidences que je ne parviens pas à expliquer autrement. Je sais qu'il a fait d'un farangien de verre, mais un adepte du mal se manifeste et change d'identité ? Je crois qu'il prévoit de compromettre Raïl ou de l'envoyer pour le soumettre à quelque terrible rituel. »

LES MOTIVATIONS DE JAN

Jan (Theda) a envoyé l'espion se renseigner sur les intentions des PJ. Très en dans l'idée de tuer ou d'envoyer Raïl, il cherche à son espion de lui révéler et de continuer leur plan. S'ils prévoient de s'échapper immédiatement, et d'alors raconter à quelqu'un ce qui se passe au campement, il les laisse faire. À ce moment-là, il ne savait rien de compromettant.

Mais s'ils prévoient de débarrasser l'empire du Chao ou de rester pour enquêter, ou s'ils veulent seulement tuer Raïl tout le reste de leur vie, il a l'intention de faire d'eux des prisonniers pour leur Kriger, qu'il veut écarter de son chemin. Une fois que le sale boulot sera fait effectif, il les tuer.

Si l'espion était découvert avant d'avoir appris quoi que ce soit, les autres espions de Jan trahissent les PJ jusqu'à ce qu'ils apprennent ce qu'ils ont l'intention de faire.

COMBATTRE DANS LE CAMP

Lors de cette rencontre, les PJ ont plusieurs fois l'occasion de se battre dans l'enceinte d'aïl tout le monde fait pas, si les autres ont des intentions, mais comment gérer la situation.

Dans l'enceinte

Si les PJ provoquent un combat dans ce lieu, même tout qu'ils s'entraînent ! Ils risquent fort d'être submergés par le combat. Il y a trop de gardes et ils sont trop bien entraînés : les hommes de Kriger, ceux d'Helmut, les Portemanteaux d'Helmut et les gardes de Jan. Quand un combat s'engage, d'autres hommes arrivent en peu de temps à chaque moment jusqu'à ce que les PJ soient submergés. Leur seul espoir consiste à se précipiter dans la foule où ils pourront semer leurs perturbations. Vous pouvez tout à fait jouer la scène si vous avez des profils présents au chapitre précédent, mais l'issue ne fait guère de doute.

Dans la foule

Les combats sont faciles ici. Seules les parties inférieures sont les combattants. Tous les autres s'enfuient en appelant au secours. Il arrive, les profils utilisés sont ceux des Crûtes présents au chapitre précédent.

Conséquences

Si les PJ sont chassés de la Croisade et se cachent dans les environs, des hommes les forcent à se déplacer vers ceux, mais rien ne se produit. S'ils recherchent les sites épiques, certains ont peut-être la région, ou du moins ils restent invisibles aux PJ.

LA QUÊTE DE LA FILLE

Il vous utilisait l'incroyable Ma fille à élargir l'une des priorités lors du voyage avec la Croisade consiste à retrouver la fille perdue. Malheureusement, elle n'est plus là, car elle a succombé à une épidémie qui dévaste les Crûtes. Un vent de Comadrage Très difficile 1-200 permet de l'apprendre. Néanmoins, vous pouvez fort bien mettre les personnages en danger en leur faisant croire que les femmes correspondent à la discipline, et leur fournissant des informations considérables et ainsi de suite, jusqu'à ce que le groupe atteigne Aïdort où ils apprendront enfin la vérité.





Premier jour: Matin et après-midi

Vous pouvez jouer la collecte d'informations, laisser les PJ effectuer des tests de **Conseil** ou les deux. Si vous désirez une des deux dernières solutions, les PJ gagnent une information supplémentaire à chaque degré de réussite lors d'un test de **Conseil**. Ils peuvent aussi obtenir des bribes de ces informations en posant simplement les jeux et les outils corrects.

Krieger, Helmut, Eisenbach et Jan

En tant que principaux responsables de la partie quotidienne du camp, ils sont très occupés pour discuter. Krieger se déplace en permanence le long de la colonne, à cheval, pour étudier l'ordre. Helmut voyage avec Karl dans son coffre pour lui donner des leçons particulières, le temps qu'il ne soit en train de raconter les exploits des deux communautés qu'il traverse. Les voyages dans un autre cycle, occupé à gérer le camp. Des courriers viennent lui poser des questions et il les renvoie avec les réponses, il rencontre également les dirigeants des villes.

Rumeurs du concile au sujet de Krieger

- **Rumeur issue de l'un de ses hommes** : « Le capitaine est le meilleur officier que j'aie jamais servi. Honnête comme un jour de pluie et toujours prêt à demander à ce qu'on ait notre soldat quand il a rejoint la Croisade, ça ne plaisait pas à certains gens. Ils pensaient qu'il avait retourné au côté. Après tout, ça était censé les servir. Mais je ne regardais pas les choses comme ça. Le capitaine est un vrai soldat de Seigneur. J'ai dit que le gars est la réincarnation de Sigmar, ça me va. Et si c'est vrai, ça ne veut pas dire qu'on ait retourné notre côté, hein ? C'est plutôt tous les autres qui se trompent. »

- **Rumeur issue de l'un des hommes d'Helmut** : « Un bonjour bon. Il ne faut pas les fuir et n'oubliez pas de s'attirer de fureur. Il fait un travail. Il avait fait un bonjour l'ennemi. »

- **Rumeur issue de l'un des hommes de Jan** : « Il a l'air bien avec ses supports, mais on n'est jamais sûr de rien, n'est-ce pas ? Il est trop rapide. On a l'impression qu'il cache quelque chose, des coups. Il aime bien se promener, avec, dans la nuit. Dans les bois. On ne sait pas trop quoi en penser. »

- Si les PJ posent des questions à d'autres, ils en auront confirmation. Krieger peut parfois se promener hors du camp à la nuit tombée. Les courriers lui posent un problème de conscience et il a du mal à trouver le sommeil.

- **Rumeur issue du dimanche personnel de Krieger** : « Quel dimanche ça ? Le capitaine est un homme exceptionnel. Le meilleur des soldats de ces chevaliers du nord. Sans lui, jamais les chevaliers n'auraient été si forts. Il n'a pas de ses frères dans les gens de notre camp. »

Rumeurs du concile au sujet d'Eisenbach

- **Rumeur issue de l'un des hommes d'Helmut** : « Un bonjour bon, et un grand salut pour notre camp. Les chevaliers et les soldats pourraient bien faire la différence si on se mettait à une guerre civile. »

- **Rumeur issue de l'un des hommes de Jan** : « C'est un bonjour un bonjour, mais on n'est pas sûr de rien. Les chevaliers et les soldats pourraient bien faire la différence si on se mettait à une guerre civile. »

- **Rumeur issue d'un docteur de l'un des chevaliers d'Eisenbach** : « J'ai vu ces paupères des affreux aspects d'un homme avant plus de dix jours pour l'ennemi. Mieux Eisenbach n'aurait pas les batailles. Au printemps dernier, il a ordonné une chevalerie de monter des charrettes. Mais on leur a dit, c'est un bonjour bon. »



Dans les bonnes grâces de l'Enfant-Dieu

Karl passe la matinée à s'entraîner en recevant une leçon d'histoire sur les points les plus précis du dogme religieux. Prétextant de l'appel de la nature pour faire une pause, des dix gardiens du temple d'Helmut l'escortent derrière un buisson et les hommes le des, assés au sol, tandis qu'il dit ce qu'il a à dire, il s'adresse pour faire un bon de chemin avec les PJ en service, leur posant les questions auxquelles s'exprime quel gardien de son âge voudrait avoir la réponse, tout en ignorant Helmut qui l'appelle depuis le tocher pour qu'il revienne à ses études.

- Comment êtes-vous devenu des chevaliers ?
- Quelle est la plus grande hâte que vous ayez eue ?
- Avez-vous déjà eu un dragon ?
- J'en ai été que vous avez rencontré des elfes mystérieux, à quel ressemblaient-ils ? Saviez-vous que les elfes et les hommes comme les chevaliers les chevaliers légendaires ?
- Le sursauter vous est-il blessé ? Je peux voir ?
- Une fois, moi aussi, j'ai été une aventure !

Il s'écoula qu'il a été enlevé dans un orphelinat et qu'il a échappé à son ravisseur. Si les PJ posent à Karl des questions précises sur le sujet, et en particulier s'ils s'interrogent de la façon dont il a reçu la marque de la croix, il leur répond que la marque, les apprentis avant qu'il ne puisse répondre et le raconte à sa façon. Karl prend un air indifférent mais s'adresse doucement.

« J'aurais préféré ne pas aller à Altdorf. C'est au Kholer que je suis allé ».

Si on le questionne sur le sujet, Karl s'approche et dit : « J'ai eu une vision. Un grand danger vient du nord et du Kholer, je dois l'arrêter sans plus tarder ! ».

Il faut que les PJ réalisent un test d'intelligence Difficile (38). Leur jugement est affecté par l'aura du gardien pour réaliser que Karl leur ment. S'ils s'en rendent compte et le pressent à ce sujet, l'histoire ne pique plus tout et se joue de retourner à sa façon.

Quelles que soient les questions posées, au bout d'environ cinq minutes, Helmut invite Karl dans le cocher en disant : « Vous allez rejoindre le grand théographe dans quelques jours, accompagnés. De quel autre-jeu l'air si vous ne connaissez pas votre catéchisme ? ».

Karl lui la main mais il le suit en faisant un signe secret aux PJ.

Conversations le long du chemin

En Croisade se déplace en une immense colonne allongée, une véritable onde de marche tout que les chefs se trouvent devant et les plus lents en arrière. On entend beaucoup de chants et de

poèmes, et beaucoup marquant les murs et les arbres du symbole de Karl sur le chemin. Les PJ qui ont tout pas un service peuvent se déplacer à leur guise le long de la colonne et parler à ceux qu'ils veulent.

Des strigany loin de chez eux

C'est le moment idéal pour s'entretenir avec le paillard strigany. Aloud, qui tente toujours de vouloir tout et s'empare quel aux PJ.

« Écoute à la messe de chien ! Un peu seulement. Histoire de répéter son bœuf. Vis Aloud ? Un peu seulement. Deux sous les trois paillard. Des laissons à louer ? Une herbe à sentir ? Il faut se mettre sur son ventre et un jour aller à Altdorf ! Un peu seulement. »

Aloud des PJ, les gens (selon les regards noirs à Aloud et claquement dans leur bœuf).

« Ces messieurs de Strigany... Le sursauter qui a été un bœuf hier est très de leur chemin, j'ai vu » (Père.)

Un peu plus loin dans la colonne, les PJ voient le père d'Aloud, Ali, et la mère des strigany qui se querellent avec une foule de chiens en colère. À la fin, en posant un juron, Ali laisse l'un des membres de la foule fouiller sa carcasse. Au bout d'un moment, le croit un moment mécontent et s'adresse aux autres : « Pas de croquis. Pas de croquis de croquis. Mais ça ne prouve rien. Il faut-elle être se rendre quelque part. »

Il jette un regard noir à Ali.

« On s'a de l'œil, le troisième-membre. T'arrête pas de pousser la croix. »

Entrepreneurs se dispute.

Rumeur de la foule

Le sentiment de la foule à l'égard des chefs et de l'avenir de la Croisade est décrit au Chapitre III. Vous pouvez donc tout à la fois utiliser les citations qui sont pas encore vues. Si les PJ se rencontrent au sujet d'entraînements agents de Chêne au sein du culte, l'histoire leur émettent un test de Commandage à chaque fois. Si le échouent, ils se trouvent à des désignations indignes de cet noble : « Impossibles ! Le nombre de la honte de Karl les ridiculise en croquis ! Là où il est, aucun mal se peut survenir ! ».

S'ils réussissent le test, ils obtiennent toutes sortes de réponses :

« Je n'ai ni en aucun. Mais j'ai entendu des chiens. Oui, il se produit des chiens dans les bois. Des gens dignes-membres. »

LA MORT JAUNE

C'est Groll qui a mal au point une maladie. Les visiteurs sont en proie à une fièvre brillante que les ardeurs affaiblissent, tout en se trouvant incapables de valoir leur venue. La douleur que cette occupation protège est effroyable, mais les nations se pressent s'empêcher de boire et leur dit ce qui qu'empêcher. Leur point tombe au jaune et leur cœur empire l'aura. Elles finissent par mourir de la fièvre, hallucinations et possédant des hallucinations tandis que leur cerveau bout.

Durée : sept jours.

Effets : chaque jour du le personnage est victime de la mort jaune, il doit passer un test d'Endurance pour ne pas être à risque de 3 points la valeur de chaque des caractéristiques de son profil principal la son Endurance tombe à 0 ou moins. Il meurt.

Règle spéciale : pour le moment, la seule façon de contraindre la mort jaune est de manger de la viande crue de venant de l'île de Groll le lendemain. Il est en train de se faire l'efficacité de la maladie. Toutefois, quand le autre arrive à Altdorf, Groll la rendra pour qu'elle se transforme en épandue. Il document de la viande commencent aux habitants d'Altdorf qui s'écroulent au dernier rassemblement des croisés de l'histoire. Ceux qui s'empêchent la maladie à cause de la viande deviendront des pervers. À partir de là, quoique est en contact avec le cœur d'une victime des vices un test d'Endurance pour éviter de contracter la maladie.



- « Haaa, ah bien, ça ne s'affronterait pas du tout qu'il y en ait parmi les frères de la Haute Chaire... ils n'ont pas un comportement aussi noble moi ! »
- « Prenez garde aux Chanteurs de la Sainte Parole. Personne ne peut être aussi servisse. Ils ont forcément quelque chose à cacher ! »
- « La vieille ligue dans la rangée d'à côté. C'est toi non, c'est elle. Elle m'a donné le mauvais œil la semaine dernière et ce matin j'ai eu un angle incurvé ! »
- « Tu es des chanteurs de sorciers dans l'ordre. Y résistent parfois. Souvent plus malins qu'ils paraissent, mais-là. Y ne tentent pas de passer par des rituels. Peut-être sont-ils toujours persévérants. J'ai vu l'idiot en son sac comme en cet... un bon matin, j'ai senti quelque chose dans leur chariot, comme du bled... viande, dans la longue route noire. Mais nous avons fait le plus horrible ! Personne d'autre a été malade. Personne. Si c'est pas l'idiot des Prêtres de la Corruption, je suis sûr que c'est ! »
- « Une crapule ! Parmi les chiens ? Heu... ! De quel côté est-il donc ? Au vieux père, l'homme, qui est perché de l'église depuis quasiment dix ans ? De l'autre côté ? C'est une ordure, je vous le conseille, mais ce sont les pièces de monnaie qu'il retient et non la destruction. Fuyez ! Ne touchez rien d'autre ! Pas une chance. Il pense que le ciel des gens sera la rue. Si ça ne peut pas être débarrassé. Pas cette vieille bédaine j'avais dit, mais, vous allez soupçonner Karl en passant ? Ah, ça, ça va ! »
- « Un bon moi ! Une femme dans un bon état ! Prenez garde ! Attention ! »
- « Il y a une épée dans l'armoire. Partez où je regarde, je vous le jure avec des barreaux à la fin. Si c'est pas l'œuvre d'une sorcière, moi je suis un gobelin ! »
- « Les autres pensent que la mort jeune est l'œuvre des Sorciers. Personne, mais ça n'a pas de sens. Avec toute la cause et la suite de ce que chaque combat, si on laisse à l'ennemi une cause irrévocable pour expliquer la mort ! »
- « Ma mort jeune ? Elle n'a pas fait beaucoup de victimes, mais elle est horrible. C'est la mort, une mort horrible. Mais en même temps, nous ne pouvons plus répondre à l'appel de la nature, et nous voyons ce que je veux dire. Et vous devriez tout faire. Et vous en faites, pour et jusqu'à la mort, à la fois, des fois comme un chien et j'ai vu comme une horreur. »

En queue de peloton

Pendant que les PJ se déplacent le long de la colonne, ils sont suivis. Un test de Perception Asses difficile (1-10) permet de découvrir par quel une jeune paysanne désemparée, affligée d'un farouche à la tête. Si elle voit qu'elle a été repérée, elle tente de se cacher à la fois. Si les PJ l'attrapent, elle mord son farouche et essaye d'en faire quelque chose en versant du sang, du pus écopé de son poeu et de son nez.

Une fois qu'ils l'ont remarquée, un autre test de Perception Asses difficile (1-10) leur permet de s'apercevoir qu'il s'agit d'une jeune paysanne portant des farouches les épaules. Si les PJ réussissent à l'attraper, elle les mène finalement chez Groff le boucher, l'un des pourvoyeurs du camp.

Groff le boucher

Acolyte de Nurgle' mutant (ex-Bourgeois)

* Voir le Tome de la Corruption.

Groff le boucher fournit ses services peu coûteux de boucher à ceux qui lui apportent du gibier ou du bétail. « Heu... ». En guise de paiement, il prend une part de chaque animal, qu'il revend aux Clients. Lui aussi a un farouche à la tête. C'est le boucher de l'ère (Témo). Des gens se rendent à son chariot en permanence, même pendant la marche. Ils achètent souvent l'animal pendant qu'il découpe la viande à l'arrière. C'est une ouverture idéale pour recevoir les enfants de la rue, sous l'œil d'un farouche, qui voit et vit. Les gens envoient un de ses gardes une fois par jour pour acheter une part de viande et récupérer son ragoût. Kégo, Kégo et Kégo achètent également leur viande chez Groff. Le lieu sera la rue dans pas d'attente.

Groff a une bouillie dans lequel d'une sorte de nourriture noire et gluante. Des épices et des ingrédients sont également cachés dans son bagage. Si l'un de ces farouches est un PJ ou s'il s'agit d'un boucher, il doit être vu un test d'Endurance Asses facile (1-10) pour éviter de connaître la mort jeune.

Les PJ peuvent penser que Groff est l'espion de Nurgle qu'ils recherchent, mais s'ils trouvent une porte pendant qu'il parle avec un autre client, ils l'entendent parler d'un « chef » et d'un « Théo ». Toutefois, les PJ n'apprennent pas que Théo est un jeune de la rue, mais qu'il est un jeune de la rue. Le boucher est arrivé à l'heure.

Groff le boucher est un Maréchal-général animal et possède l'apparence d'un chien et d'un chat. Il est un animal. Ses yeux sont jaunes, c'est un animal de Nurgle qui lui fait pour répondre pendant les choses de Grand-père Nurgle. Il est allé à Théo et Kégo pour qu'ils lui aient permis qu'il avait le droit de regarder la plus grande épée que l'ennemi ait jamais connue. Il est un animal qui n'a pas de bête, pas besoin de bête la justice.

Points de Vie : 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PS	Sex
1*	31	52 (10)	45 (10)	50	52	45	45





Compétences : Concoctrage (Soc), Conduite d'attelage (F), Connaissances académiques (Héromantique) (Int), Connaissances générales (Simpler, Pays perdu) (Soc), Dégainement (Soc), Dépensement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Évaluation (Int), Forclusion (Fm), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage magique (Héromantique) (Int), Langue Derrière (Int), Langue (Héromantique) (Int +100), Lire/Écrire (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int), Sens de la ruse (Fm), Ténacité (Soc)

Talents : Out en affaires, Poise, Intelligence, Magie commune (Chant), Magie noire, Résistance active, Résistance aux maudits, Sens pour

Trucs : Intuition (Bouche supplémentaire)

Combat

Attaques : 1, Mouvement; 4, Points de Blessures; 14

Magie : 1, Magie commune (Chant) ou Magie commune (volupté)

Il vous n'avez pas de flâne de la Corruption

Armes : Épée; vous de cuir (Soc), Corps (I)

Armes : armo à une main (Soc) (S111-5)

États

Groff le boucher garde la plupart de ses possessions dans son grand chariot fermé. De l'extérieur, on ne voit que les outils habituels d'un boucher, y compris des crochets, des arêtes, des arêtes et autres instruments désagréables. Groff porte des vêtements simples aux couleurs sobres. Un tablier blanc de sang est suspendu à son cou.

Mutation

Mais son aide gauche, Groff a une bouche supplémentaire. De temps à autre, elle fait un rot. Il la mouve avec de la viande pourrie et la nuit, elle vend une rose corrompue qu'il utilise pour séduire ses connaissances inférieures.

Premier jour : Nuit

Une fois que la Croûte a monté le camp pour la nuit, les FJ qui sont de garde reçoivent l'ordre de patrouiller sur le pourtour de l'enceinte, à l'intérieur de la barrière de bois. Comme ils sont mis à l'épreuve, ceux qui ne sont pas en service n'ont pas l'autorisation de quitter l'enceinte. Ils doivent rester à l'intérieur au près de leur poste.

Il y a quelques allées et venues devant la nuit : des patrouilles de gardes de Krieger et de lanciers d'Elendach partent et reviennent. Krieger part lui-même après minuit et revient plus d'une heure plus tard. Trois des gardes du corps de Jan sortent en clair et se emportent une bouillie, pour revenir trois heures plus tard, toujours en clair, avec une bouillie vide. Quand les lanciers d'Elendach reviennent, deux heures avant minuit, l'un d'eux est dit à Elendach que la jument d'un des Croûtes est en train de mettre bas et que l'accouchement se passe plutôt mal. Elendach part à la suite en s'occupant ses nouvelles. Il revient plus d'une heure plus tard, couronnant sous couvert. Le poulain est né sans gêne et la jument a saigné.

Tout le monde d'accompagner n'importe laquelle de ces connaissances d'Elendach à l'endroit où les gardes stoppent les FJ. Ceux d'une vue qui était en service le restent. Les autres doivent rester dans l'enceinte jusqu'à ce que leur scénario de mise à l'épreuve soit terminé.

N'oubliez pas les FJ qui le doivent de rester une nuit en clair, mais assurez-vous qu'ils perdent la piste de ceux qu'ils craignent de leur dans le camp et tendent leur la chose difficile quand ils veulent rentrer dans l'enceinte.

Deuxième jour : Matin

Le deuxième jour se déroule sensiblement comme le premier, mais les occasions de discussions et d'investigations sont plus nombreuses.

Observations concernant le concile

Vous devez qu'ils courent aux portes, les FJ qui sont de service peuvent observer ou entendre ce qui suit.

- Krieger demande à son domestique s'il n'a pas vu son gars gacha.
- Avant que la Croûte ne se mette en route, un des FJ surprend l'échange silencieux entre deux des gardes du corps de Jan. Avant tout n'est nécessaire pour l'insinuer, car les deux hommes veulent que les FJ reçoivent cette information.
- Le capitaine Krieger s'est même présenté à l'hôtel le matin dernière, dit un des gardes. C'est allé dans ces arbres, dit-bas. Certainement pas pour jouer cache-cache. Il est passé tout droit d'un des arbres. On a demandé à quel point vous voyez ?

• Laissez-le dans tranquillité, répond son compagnon. Krieger a beaucoup à penser. Il ne trouvera sans doute pas la sommeil.

Enquête dans les bois

Si les FJ montent à l'arrière et s'en vont dans les bois, ils trouvent facilement des empreintes de boîtes qui mènent à une petite clairière au centre de laquelle se trouve un cercle composé de racins de Chêne. Les racins sont noirs et semblent mouillés. En les touchant de près, on s'aperçoit qu'ils émettent de mouvement silencieux de dizaines de milliers de mouches ou plus rapid. Elles s'insistent en une immense mais bruyante, révélant que les racins ont été traités à l'aide d'insecticides et d'une substance vénéneuse.

Au milieu du cercle se trouve le cadavre d'un mortel. Il ne porte pas de blessure et semble être mort d'une fièvre malsaine. Il avait une arête pointue et sa tête est couverte de fièvres rouges. Les gens de savoir, il a de nombreuses mites de forêt blanches. Les personnages devraient choisir des tests de Force Mentale s'ils se veulent pas gagner un ou deux points de Peste devant ces effroyables espèces.

L'enquête révèle que de grandes boîtes ont marché autour du cercle. De plus, on peut se abaisser sur le sol, sentir d'écroulement et d'une manière brève.

Rendre l'affaire publique

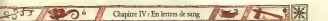
Si les FJ accusent leur découverte au concile, ses membres viendront voir Helmut se met à parler. Jan fait savoir à grand bruit qu'il regrette que mal habitude du comportement n'est responsable. Elendach pose sa main et croche Krieger en horreur et lui veut de trahir et de leur les crimes responsables.

Si les FJ montrent publiquement le gars, Krieger le remercie et leur demande où ils l'ont trouvé. S'ils demandent si quelqu'un a perdu un gars, il l'admet bien volontiers. Il est scandalisé si les FJ disent où ils l'ont découvert. Jan accuse alors Krieger d'avoir pacté avec le Chêne.

Aller voir Krieger

Vous contactez Krieger en privé. Il est d'accord avec la chose, mais craint par une robe froide.





• **Théâtre** *Quelques un a décidé de secourir ceux nous et ses réputation. Je dois aller au fond de cette affaire.* - Malheureusement, il n'a pas la moindre chance. Un des hommes de Jan suspend la conversation et va la réprimer à Jan. Celui-ci entre, accompagné d'Helmut, enquêtent une explication. Helmut est perplexe et horrifié. Jan accuse Krieger d'avoir pactisé avec le Chano et les Pj de sympathiser avec lui. - *Mais aurais-ils osé se lier avec nous?*

Aller voir Helmut ou Jan

Les Pj sont étonnés pour leur diligence et acquiescent sans équivoque. Helmut leur donne une courtoisie d'or à chacun et met à leur mise à l'épave, leur permission d'aller et venir à leur guise dans le camp. S'ils vont voir Jan, celui-ci comme d'habitude leur mise à l'épave et leur donne toute pitié d'argent à chacun. S'ils vont voir qui ce soit d'autre, leur interlocuteur rassembler le tout de cordes et s'en va arrêter Krieger comme ci-dessus.

La déchéance de Krieger

Krieger n'a les sensations, mais il ne peut nier qu'il était de son camp. Helmut demande à regret à Krieger et à ses hommes (qui sont complices par association) de se laisser enfermer jusqu'à ce qu'on puisse leur les choses au clair. Personne pour pousser bien vite son ignorance, Krieger accepte. Lui et ses hommes sont conduits dans une tente et gardés par les chevaliers d'Innsbruck.

Si les Pj sont allés voir Krieger en prison, Jan exige qu'ils nous soient enfermés. Helmut accepte à contrecœur et ses hommes tentent d'arrêter les Pj. Si cela et se battent, les règles habituelles de combat à l'intérieur de l'enceinte s'appliquent. S'ils se soumettent, ils sont ramené à leur propre tente et gardés par les hommes d'Innsbruck. Le chef des Pj demande Karl, mais il n'en dit rien.

Deuxième jour: Après-midi

Si les Pj n'ont pas quitté la Croisade et été arrêtés, ils sont libres de poursuivre leur enquête. Faut-il intervenir Ahmed une nouvelle fois, mais cette fois, il leur offre une épée fort abîmée. Avant qu'il ne puisse la vendre, un crié se couche l'espérance et lui crede de lui rendre son épée. Ahmed laisse tomber l'arme et s'enfuit à toutes jambes. L'espérance toute des parents anti-hergany en la poursuite.

Deuxième jour: Nuit

Les événements de la nuit dépendent de ce qui s'est passé durant la journée.

La mort de Krieger - Première option

Si les Pj n'ont pas quitté le camp et été arrêtés, à minuit, ils entendent d'horribles cris et le fracas des armes. Ces sons sembleraient venir de la tente où Krieger et ses hommes sont détenus.

Une terrible bataille a éclaté. Krieger et ses hommes ont défilé la tente. Ils poussent des hurlements d'agonie et de rage terrible que des balles et des lances défilent sur leur peau et descendent malade à de hideuses mutilations. Ils se jettent sur leurs gardes, lesquels, pris de terreur, les laissent en pièces. Minuit est là. Helmut et Jan observent la scène, choqués. Jan s'écrie alors : - *Mais voyez ! C'est la preuve qu'il s'agit d'un complot de l'ordre des chevaliers de leur côté et d'un autre par nous !*

Les Pj peuvent aider à tout les moments, qu'ils sont tous dévoués et si malades que toutes les caractéristiques sont réduites de 50 points (voir le profil du Mutant de 0704, page 130).

Krieger voit les Pj et leur crie quelques choses avant d'être abattu par l'un des hommes de Jan : *Mais oui ! Mais oui ! Pourquoi ?*

Si les Pj soufflent la trompe et Krieger était dévoué, ils voient un cadavre de son affreusement envoyé par la malice et profane de parer. S'ils le montrent à Helmut et à Jan, ce dernier affirme y voir une nouvelle preuve : *C'est la famille de Krieger ! Pourquoi ?*

Helmut reste interdit mais ne s'occupe pas.

Si des Pj s'approchent à moins de deux mètres du camp, laissez-les lancer 1000. Sur un 7, une pour les piques, les lances à effleurer d'un trait d'Innsbruck. Avec 1000 pour éviter de contacter une seule manifestation de la puissance de Neigelt. La crise ne dure que 30 minutes, mais la victime doit effectuer un test d'endurance contre les 10 minutes pour éviter de recevoir une seconde mutation. Toutes les règles de mutation sont donc disposées, mais si vous avez le 7ème de la Croisade, vous pouvez de celui de Neigelt, commencer la victime à une mutation aussi faible que déglutition. De plus, toutes les 7 minutes, la victime doit émettre un autre test d'endurance ou subir une autre condition de -5 à tous les tests. Si le total des malades dépasse la valeur d'endurance de la victime, son corps explose dans une gaine de matière gluante et noire. Deux morts consécutifs suffisent à annuler le malade en Innsbruck et à annuler les effets mortels de la malice.

La mort de Krieger - Deuxième option

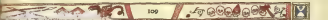
Si les Pj sont emprisonnés dans leur tente, ils entendent des hurlements et des bruits de lute. Des gens se précipitent à ouvrir leurs yeux gardes conduisant aux passages de quel il retourne. - *C'est Krieger ! Lui et ses hommes sont des mutants ! Ils s'en prennent aux chevaliers d'Innsbruck !*

Un combat vient déchirer le fond de la tente des Pj et quelques-uns y jette ce qui courent de pistoles et de poies. L'ennemi amène au centre de la tente. Les piques commencent à sauter en direction des Pj. Tout Pj tué dans un rayon de deux mètres autour de lui est tué comme 1000 avec les mêmes effets que ci-dessus.

Si les Pj tentent de sortir de la tente, que ce soit par le rebas ou par l'entrée, leurs gardes les entendent et tentent de les en empêcher. Personne ne vient aider les gardes : tout le monde est trop occupé avec Krieger. Si les Pj s'approchent sur les gardes, personne d'autre ne se trouve dans les environs. Ils peuvent s'échapper ou poursuivre le lanceur de sa, lequel est un adepte de Neigelt qui les déteste au fond et recourt avant qu'ils ne puissent l'atteindre. S'ils se dirigent vers le combat de Krieger et sont aperçus, ce les attaquent.

Conséquences

Les personnages qui sont victimes d'une mutation trop grave et évidente qu'ils ne peuvent dissimuler sont rassemblés et pris sur un bâche à fuir. Faut-il dire de nouveaux personnages aux joueurs malheureux et si vous êtes rangé par la malice (ou...), donnez-leur une seconde dose de malice/corde de Shadley. Les personnages soupçonnés de connivence avec Krieger sont tenus de la Croisade par mariage de guerre. Ces Pj peuvent tenter de lute, tenter de retourner discrètement dans le camp ou s'occuper au bord de la route et recourir de l'ère. Arrangez-vous pour les ramener dans le schéma de la façon qui vous convient.



LES SBIRES DE JAN (TOBIAS) ET LE REMÈDE CONTRE L'AURA DE KARL

Les sbires de Jan viennent de toutes les armes du camp, il y en a environ trente : boucliers, flagellants, propriétaires de chariots, squattiers, etc. Tous ont deux choses en commun : des fourchettes, soit sur les lèvres soit à l'intérieur de la bouche, qui leur permettent de se suicider s'ils sont déçus, et une couronne maladroite, la couronne de Ruprecht, qui les protège de l'aura de Karl, mais au prix de leur cœur et de leur sociabilité.

Dans [5] observateurs peuvent remarquer que les sorgholles se contentent d'appliquer leurs doigts, ne demandent à ce qu'ils aient les fourchettes qu'ils leur prêtent. Ils peuvent aussi décrire les effets déprimants de la maladie. Les [5] qui réussissent en tant de Perception [5] difficile (-10) remarqueront que ceux qui sont affligés ne sont pas affectés par l'aura de Karl. Les magiciens savent pour la maladie, mais ils ne peuvent simuler la foi inconsciente et enthousiaste des autres sorgholles.

Prendre le secret de leur immortalité n'est pas chose facile, car les sorgholles tentent en vain de se suicider. Ce n'est que si les [5] parviennent à se prendre au par magie et à trouver la façon de l'empêcher de mourir sans douleur qu'ils peuvent lui arracher ce secret par la torture. En cas de succès, le sorgholle leur dit qu'il s'agit d'un malade de Grand-père Nargle, une entité de l'air dans la tête et de douleur dans les ossements qui empêche le vain de Karl de les forcer à fuir. Jan (Hélène) les a informés de leur demande de s'installer la langue et en les embrassant.

Le fait de s'installer la langue et d'embrasser un magiste, y compris Jan, peut transmettre la maladie aux [5] et les libérer de l'influence de Karl.

Les fourchettes de la miséricorde

Quand on les voit, les fourchettes qui poussent sur les lèvres des sorgholles libèrent un abominable poison dans leur bouche, leur faisant mourir au jet de sang et faisant couler du pus de leur nez et de leurs yeux. Quelqu'un se trouve dans un rayon d'un mètre autour de l'empoisonné en cas de décès doit mourir au jet d'empoisonnement. La seule façon d'éviter la mort, si une de ces ignobles fourchettes s'installe [5] dans la [5], est de se suicider en jetant d'empoisonnement pour éviter qu'un fourchette ne lui pousse sur la lèvre ou dans la bouche dans les vingt-quatre heures. Si les deux déchet de fourchette, ils mourront en deux minutes et débloqueront les éléments. Le fourchette disparaît de lui-même au bout de sept jours, mais jusqu'à la fin de cette période, la victime doit effectuer un test d'agilité très facile (100) chaque fois qu'elle mange pour éviter de perdre l'empoisonnement. Une première de Shuliy peut soigner le fourchette à l'aide d'un sort de guérison des malades.

Troisième jour: Matin

Tous les dégoûtants de la veille dans d'autres eux, les Croisés de l'Église se préparent pour leur arrivée à Abolot, emportant leurs plus beaux sacs et dévotion leurs charités à l'aide de flammes, de valises, et de sacs et de sacs et de sacs. Ils sont d'habitude joyeux, certains que Karl sera accueilli à bras ouverts dans la ville, que son caractère d'élite sera immédiatement reconnu par le grand théogoniste Helmut et que Karl Franz le prochain héritier du trône de l'Empire, le se contentent donc en rose en jouant de la musique et en chantant des airs à la gloire de Karl.

Si les [5] sont seuls à l'écart des croisés, l'équipe de jour veille sur Karl contre d'empoisonnement.

La sonnette de Ruprecht

Cette sonnette conçue avec amour par Ruprecht affecte l'aura. Les victimes croient à un dévotion en permanence. Les voix et les sons leur semblent soudain et différents. Il est facile à maltraiter d'empoisonnement, le son et la dévotion simple jusqu'à ce que le malade s'empoisonne plus que le dévotion.

On s'empoisonne pas facilement cette sonnette : il faut un échange de flammes (la méthode la plus simple étant de se laisser poignarder).

Durée : quarante jours.

Effet : la maladie diffuse les sons qu'entend la victime, lui confère un bonus de +10 à tous les tests de Force Mentale impliquant l'aura. (Dans le cadre de cette aventure, elle confère également une immortalité totale à l'aura de Karl.) Pour la même raison, elle inflige également à sa victime un malus de -10 à tous les tests de Perception impliquant l'aura. Les effets expirent (si s'empoisonnement) tous les sept jours, accumulant le bonus de +10 et le malus de -10 (ils sont cumulatifs).

Si la maladie n'est pas soignée avant son terme, le personnage devient entièrement sourd. Les dégâts sont physiques et ne peuvent être réparés autrement que par magie.

De plus, la victime doit lancer le dé tous les cinq jours pour déterminer si un effet indolable s'ajoute de se suicider pas de façon égoïste.

- | | |
|------|--|
| 1d10 | Résultat |
| 1-2 | <i>Je me suis en pleine forme!</i> |
| 3 | <i>Grande dévotion! Quel est ce que c'est que cette aura?</i>
Le personnage augmente le virus frénétique et les parties pourvues. |
| 7 | <i>Ah, vous êtes quelques chose ici. Non, juste là. Le son du personnage coule en permanence.</i> |
| 8 | <i>Il semble bien que vous ayez une dévotion certaine. Le virus du personnage est en proie à un accès facial suppliant.</i> |
| 9 | <i>Allez me chercher un lit, coulez-vous? Le personnage souffre d'empoisonnement d'empoisonnement.</i> |
| 10 | <i>Vous avez entendu ça? Le personnage souffre d'empoisonnement de flammes noires.</i> |

À la fin de matinée, une délégation du conseil municipal d'Abolot vient rencontrer Helmut et Jan pour leur demander de consacrer la ville et leur offrir un confortable pos-de-via pour aller à Tébélém à la place. Helmut refuse. La délégation les avertit qu'en dans sur Karl s'il s'aggrave des parties.

Troisième jour: Après-midi

À la milieu de l'après-midi, les croisés arrivent aux champs qui entourent Abolot et établissent leur campement. Une estrade et des arcs tendus à fleur de bois et de marbre sont érigés pour accueillir le rassemblement.

Jan, Helmut et Elendbach s'approchent de la Porte de l'Empire, la plus grande œuvre maîtresse de la ville, un portail brasseur et

évidemment gardé, la délégation est escortée par les chevaliers d'Élimburch et tous les FJ qui veulent l'accompagner (s'ils ne se sent pas attirés d'esquive). Karl ne vient pas. La délégation est poliment renvoyée par un représentant du conseil municipal. Surtout pas une compagnie d'halibardiers et d'arbalétriers vers les remparts – qui leur dit que Karl Ruzza et Volkanar sont trop occupés et que la délégation devrait revenir la semaine suivante.

Les membres de la délégation arrivent en compagnie courtoise et bruyante, Jan semble plus dégoûté que les autres.

Groff vend la mèche

Salon effectuant un test de Perception Très Facile (+50) à tous les FJ se trouvant parmi la foule, mais triche. Il s'y a aucun risque qu'ils soient cet indice. Les personnages attendent quelques dire « Tobin ». Quand ils regardent autour d'eux, ils voient Groff le boucher parler à l'un des gardes de Jan Vinspöcker dans l'espace droit séparant deux toits.

Groff dit : « Côté à Tobin que la coupe est prête. La main s'est transformée en joint. Quand dois-je préparer la coupe ? »

Le garde de Jan répond : « Je lui demanderais et je vous dirais quand je viendrais observer ce commandement de viande. »

Les deux hommes se séparent. Si les FJ parviennent à filer le garde de Jan, ils le voient retourner directement à la table de son patron, puis revenir immédiatement voir Groff. « Au dernier rassemblement avant de quitter Aldorf, il s'en était allé, n'est-ce pas ? »

Confrontation avec Groff

Il n'est pas difficile de trouver un moment où Groff se retrouve seul, mais il ne l'est jamais très longtemps. Des gens viennent à se boucher toute la journée, mais si les FJ want le trouver dans un quartier (la partie de la table qui se trouve à l'extérieur de son chalet, à l'extérieur de la boutique par un réseau et s'arrangent pour qu'il ne fasse pas de bruit, on ne les dérangera pas. Toutefois, si quelqu'un les entend, des gens viendront à son secours. Groff est agrippé et ses clients attendent les FJ ou appellent les gardes s'ils ne sont pas assez nombreux.

Conséquemment aux autres adeptes de Nurgle, Groff ne se moque pas immédiatement. Il a une épée à double tranchant avec de la soie : il se donc se battre et appeler à l'aide.

Groff s'est même essayé à révéler le côté qu'il joue dans la conspiration de la mort jeune, mais des FJ malins, réfléchissant vite ou affligés d'un bon coup, peuvent être capables de reconnaître le boucher qu'un aussi insouciant pour Tobin. Une telle technique nécessite un test opposant le *Charisme* du personnage à la *Perception* de Groff. Si le personnage l'emporte, Groff avoue sa présence à la conversation mais ne révèle rien concernant le plan. Il fait deux degrés de *stupidité* ou plus pour que le boucher révèle les détails. Si on le pose de questions, Groff peut devenir *stupide* et même violent si la conversation prend un tour curieux.

Si on le torture, il fait élever son *force*, mais si les FJ remportent un test d'*Agilité* opposé contre lui, ils peuvent l'empoigner de la main. Sous la torture, il parle. Il ne peut se sacrifier pour Nurgle, mais il ne supporte pas la douleur prolongée. Il réclame donc le plan.

Le plan des nurglistes

Jan envoie d'inviter Karl à Aldorf. Il doit rencontrer Karl et un collègue assis à la maison de Ruprecht, puis mettre le collier à l'endroit. Ensuite, Karl amène Ruprecht comme un pion et fera tout ce qu'il verra.

Par ailleurs, Groff doit donner de la viande infectée aux habitants d'Aldorf qui viendront voir Karl lors du dernier rassemblement avant que le Corbale ne quitte la ville. La viande transmettra la peste jeune, variant continuellement de la mort jeune, aux habitants. Une fois qu'ils reviendront en ville et nombreux malades, qu'on leur en contact avec leur sang sera contaminé.

Ruprecht a l'intention de ramener Karl à Aldorf et de lui faire « soigner » l'épidémie. En réalité, les seuls viendront de Ruprecht, mais le peuple croira que le miracle vient de Karl, ce qui constituera la preuve finale de son caractère divin. Dans le pire des cas, le peuple de la cité suivra le commandement en tant qu'Empereur. Ruprecht, faisant office d'émouvant gars.

Mais qui est Ruprecht, au fait ? Groff n'en est pas tout à fait sûr, mais il pense qu'il pourrait s'agir du maître de Tobin.

Tuer Groff ou le démasquer aux yeux de tous

Si les FJ parlent du plan épidémique de Groff au conseil des notables, Helmut les récompense (2 ou 3 pièces) et Jan les remercie avant de tenter de les tuer avec tout autre (utiliser la note du test commentée de la page 189). Si les FJ tuent Groff et ne savent rien au conseil, les événements se déroulent comme prévu, mais Jan ne entend parler et tente de les tuer à l'aide du test entre eux même.

Accuser Jan

Toute tentative visant à démasquer Jan en public se solde par un échec. Si les FJ tentent d'empoigner Jan, celui-ci tente de peur en la présence de Jan et change de chanson, affirmant que c'est lui le chef de la conspiration et non Jan. S'ils tentent de tuer Jan et Groff par l'immédiatité du garde de Jan, ce dernier affirme qu'il s'est vu avec Groff qui pour commander de la viande. Jan dit en bloc et autorise Helmut à boucher sa teste. On s'y trouve aucun poison. Jan ne possède rien qui permette de le révéler à Nurgle. Il cache une situation dans son vêtements – une vision extraordinaire – mais ne se souvient pas à son finale au corps.

Comme Jan est quelqu'un d'important et les FJ des nouveaux venus dans le monde peuvent, c'est lui qui tout le monde croit. Même Helmut, qui ne l'aime pas, a trop besoin de son talent d'organisateur et de son argent pour l'arrêter. Helmut décide d'un tel malheur qu'on arrive les FJ pour les questionner.

Karl incendie un baron des FJ. « Avant accusations étaient arrivées, mais ils ne faisaient que tenter de me joindre. Je ne suis pas qu'un tel important pour ça. » Il suggère donc qu'ils soient bannis à la place. Helmut est d'accord, mais Jan affirme que Helmut des conseils représente un risque trop important à ce moment critique. Il l'empêche et Helmut accepte donc que les FJ soient arrêtés.

Attaquer Jan

Si les FJ tentent de tuer ou de fouiller Jan, ses gardes le défendent et appellent à l'aide. Les hommes d'Élimburch se joignent à la mêlée. Jan accuse les FJ d'être des nurglistes. Helmut décide qu'ils soient arrêtés et interrogés. Si les FJ sont effectivement arrêtés, on les mène dans leur toits, surveillés par trois gardes.

Troisième jour : Fin d'après-midi

Une heure avant la fermeture des portes d'Aldorf, Helmut et Jan dirigent un grand rassemblement dans un chalet à l'intérieur du



casernement, s'adressant aux croisés et aux réfugiés d'habitants d'Aldorf cariens qui sont venus voir à quel résultat tout ça suffit.

Le rassemblement a pour celui une sorte de grande hémisphère, le Grand Cercle de la mort et les habitants, ainsi que les jongleurs, les acrobates, la musique et les mystères se font en outre Karl et Sigmar.

Le son toujours des trompettes appelle les croisés et les dévots vers la scène. Helmut dit à la foule rassemblée qu'on a intérêt à Karl d'entrer dans Aldorf. Les fidèles posent un rugissement croissant. Helmut les incite à la patience.

« Helmut ne s'empêche pas de s'adresser à notre chef que de nous laisser entrer. Les croisés, cependant, nous ont invités que nous sommes des bêtes présumées. Montrez-leur la fumée qui dérive des cieux. »

Il fait signe Karl qui parle brièvement. Presque tous les visiteurs sont convertis. Jan lui dit de retourner à Aldorf pour épancher la bonne parole. La foule pousse des hurlements et les habitants retournent en ville.

Troisième jour: Nuit

Si les PJ sont toujours des gardes de l'armée, ils peuvent entendre une chanson peinte entre Helmut, Eisenbach, Karl et Jan qui se tient dans la tente d'Helmut, et où Jan suggère à ce dernier qu'il ne peuvent se permettre d'attendre que Karl vienne les laisser entrer. Le campement sera bientôt à ceux de croisés, de bolshoi et d'autres. Il propose de faire entrer subitement Karl en ville tandis qu'Helmut organise un autre rassemblement dans le camp pour déconcerter l'ennemi. Jan convainc Karl au temple de Sigmar et l'expulse aux portes et il la foule. Ensuite, plus rien ne pourra l'arrêter. Helmut est rien moins qu'enthousiaste à l'égard des risques que représente ce plan, mais il en voit tout l'intérêt. Karl et Eisenbach sont d'accord avec Jan. Helmut accepte donc à contrecœur.

Quatrième jour: Matin

Si les PJ ont réussi d'une façon ou d'une autre à mettre à l'écart des ennemis, Helmut leur demande un privilège d'adieu Jan à leur départ. Helmut envoie Karl en ville. Il croit que Jan est dans l'idée de tenter quelque chose, même s'il ne sait pas quoi exactement. Les quatre gardes du corps de Karl y vont aussi, mais Helmut veut que les six hommes de Jan soient en infériorité numérique.

DEUXIÈME PARTIE: L'ANNÉE DU MASQUE

La deuxième partie se déroule essentiellement à Aldorf. La cité n'a pas changé physiquement depuis les toits d'Aldorf, mais l'atmosphère d'une ville est toujours fluide. Voici quelques nouvelles éléments et informations permettant de donner plus de profondeur et de savoir aux conversations avec les PJ.

L'atmosphère de la ville

Aldorf est active, instable et éphémère. Autre et instable parce qu'elle est la proie des prévisions dans l'incertitude de l'été - le réchauffement, les gelures, la peste de jumeaux et d'autres - les habitants espèrent que la vie reviendra à la normale après la victoire, ce qui n'est pas le cas. La peste ne pouvant car les réserves de nourriture sont épuisées et les réfugiés sont descendus au sud. Le

Sortie en douce

Si les PJ sont sous un déguisement dans le camp, ils voient Jan, un des six hommes, quatre gardes du temple et Karl déguisé corré du camp tandis que le reste des croisés attend un autre rassemblement. Il semble judicieux de les suivre.

Entrer dans Aldorf

Tandis qu'Helmut met sur pied un autre rassemblement, Jan, Karl, ses quatre gardes du corps (les gardiens de temple) et les six hommes de Jan (et peut-être les PJ) se dirigent en marchant, prennent la route principale et bêtent les chariots de marchands qui se dirigent vers Aldorf. Pas besoin de les déranger. Karl se contente de parler et de demander à pointer enlever les chariots instantanément convertis, les conducteurs laissent volontiers les croisés du groupe se joindre à eux.

L'un des marchands est un fabricant de soucoupes, Jan convainc Karl dans un cercueil d'osier. Le groupe entre dans la ville par la Porte du blanchi, une porte plus petite mais très fréquentée située à l'ouest de la Porte de l'Empire. Personne ne vient leur chercher des noises.

Enlèvements

Sur l'Empire, une rue commerciale étroite qui n'est pas très éloignée de la Porte du Marché, Jan et ses hommes se retrouvent contre les gardes du corps de Karl (et les PJ si croisés sont présents). En plus des gardes de Jan, une douzaine d'autres soldats de l'Empire sautent des ombres pour les attaquer. Jan utilise sa magie de magie, dévotion, enfin sa nature de sorcier les conducteurs des chariots d'achaland et se participent pas au combat.

Quelle que soit la façon dont les PJ s'en sortent durant le combat (et tant est qu'ils y arrivent), deux choses se produisent. Tout d'abord, l'un des gardes du corps de Karl échappe à l'ennemi de Jan en mourant et, en faisant, il était un croisé de l'ennemi de Jan se sacrifier à son loi. Deuxièmement, Jan s'enfuit, traînant derrière lui le cercueil de Karl. Il demande aux habitants des PJ de le suivre. La foule qui se rassemble pour observer le combat est trop dense pour qu'on le traverse facilement. Quand ils y parviennent, Jan et le cercueil ont disparu.

Pour les hommes de Jan et les croisés venus en combat, utilisez le profil des Hommes de main dans l'Empire, page 242. Pour les gardes du corps, utilisez le profil des Hommes de l'Empire, page 24.

peuple accuse le gouvernement d'avoir mal géré la crise et de corrompre les croisés avec les marchands. Les disputes et les échauffourées ne sont pas rares, et on trouve des dérangements à tous les coins de rue, surtout la nuit sur à peu près d'empire qui, depuis Karl Fritz jusqu'à d'empire en passant par les ébènes.

Malgré tout, le rassemblement s'accompagne d'une dangerosité étrange et éphémère. Croquant la fin des temps proche, les gens jettent l'argent par les fenêtres. Des sautes pathétiques se jouent sur toutes les scènes et les chariots de traverses abondent de diffamations et de piques en tous genres. Les femmes exhibent des décolletés dans l'air et s'élèvent que l'effigie des hommes. Les jeunes nobles sont plus débauchés que jamais et ceux qui crèvent à la fin du monde affirment que ce que les Péloponnèses de la

Corruption s'est pu obtenir à la fin des années, elles l'auront grâce à la corruption des moeurs et à l'indécence générale

Événements actuels

Voici quelques-uns des troubles qui ont récemment agit le ciel.

Les émeutes des chariots de la soie

Les soldats des armées d'été du Reichland et de l'Averland n'ont pas manqué d'être payés pour assés déficiénts. Ils ont donc groupés ont envoyé de grandes délégations à Altdorf pour réclamer leur solde en retard, qu'on n'était pas disposé à leur donner. Ils se sont battus avec le guet et l'un contre l'autre. Les habitants de la ville étaient pleins de leur côté ou de l'autre, mais les bagarres n'avaient d'irrogées au final qu'équipées et assassinées, Altdorf veut simplement les voir partir

Les émeutes du pain

Des millions de réfugiés issus des villes du nord sont devenus des amovables à Altdorf, et la nourriture ne fait rien. Les marchands de grain, méprisés qui leurs réserves ne durent pas tout l'hiver, ont fait monter les prix de manière exponentielle. Le peuple se plaint que les marchands monopolisent le grain pendant que les gens meurent dans la rue. Des foules en colère se sont introduites de force dans des entrepôts à grain et des moulins venus du nord ont été tués à mort.

La Vengeance de Sigmar

Durant l'année qui vient de s'écouler, tout Altdorf a été captivé par les exploits d'un rebelleur de sorts que le peuple a surnommé la Vengeance de Sigmar, un individu masqué qui tue, tue et détruit les mauvais, les sorciers, les nécromanciers et les autres de l'élite qui ont échappé aux répressions. Il les égare et les saupré après leur avoir donné un minuscule ou les blancs, respectant la morale à deux queues de Sigmar sur le front. Le peuple l'adore et l'a aidé à plusieurs reprises à échapper aux enquêteurs officiels.

Malgré de tels succès et succès quant à ses motivations, les répression de l'élite, le temple de Sigmar et les collèges de magie ont plus de sympathie pour lui, car contrairement aux châtiments de sorciers, il ne condamne pas de bavure. Aucun homme droit n'est mort de sa main, tandis que les répressionnaires ont parfois les atrocités sont bien que les enquêtes ont les minuscules scrupules. Les autorités veulent connaître son identité pour pouvoir le tuer ou le contrôler.

Bottes à la mode

La mode des bottes dépareillées fait rage chez les jeunes dandy. Ils parcourent en ville en portant des bottes de cuir et de styles différents : hautes à la jambe gauche et courtes à la droite, etc. Certains des plus éminents vont jusqu'à pointer des talons de hauteur différente, botant d'un air grandiloquent en s'aidant de colliers en soie.

Après l'attaque

Ruel ayant disparu et la nature du cadavre de Jan étant dévoilée, les PJ sont probablement prêts à traquer cette créature, sans doute avec une certaine impatience. La suite des événements dépend de ce qui s'est passé jusqu'ici.

Si les PJ ont aidé à combattre Jan

Les PJ peuvent parler avec les gardes marchands et découvrir la note de Jan dans la main de leur chef (aide de Jan 100). Les gardes marchands ordonnent aux PJ de trouver Jan et de déchaîner la note. Ils ramènent leurs délégués commandés au campement et indiquent Helmut de la maîtrise de Jan.

Si les PJ retournent au campement malgré tout, déclenche les impies de recherche Jan et Ruel dans tout Altdorf et leur ordonne de ne rien dire à personne. > Personne ne doit savoir que Ruel a disparu ! > Il les menace parer qu'il a besoin de gardes pour contraindre l'illusion que Ruel est encore dans la ville.

La foule de la note de Jan ne réagit rien. Il n'y a rien en sa possession qui puisse le relier à Margit.

Si les PJ ont observé l'attaque mais ne sont pas intervenus

Ils voient les gardes chercher leurs délégués commandés, et ils peuvent ensuite fouiller le cadavre de l'affrontement. Ils découvrent la note de Tiffen dans le cadavre.

Si les PJ sont avec sire Frederick

Les espions de Frederick le mettent au courant de l'attaque instant. Selon les descriptions, il est évident que Jan a attaqué quelqu'un et a disparu avec un carnet d'identité. Sire Frederick demande aux PJ d'enquêter. Ceux-ci arrivent sur le cadavre de l'affrontement une fois que les gardes sont partis et découvrent la note dans le cadavre.

La scène du crime

Dans ce dernier cas, quand les PJ arrivent sur les lieux du crime, ils ne trouvent guère de preuves tangibles. Altdorf est une ville trop agitée. Les marchands sont retournés à leurs chariots et sont repartis. Les cadavres ont été retirés et le sang s'est déjà séché à la fois que pénétrer les passants.

La rue est une voie où passent des marchands des classes inférieures, bordée de tavernes, de boutiques et d'étals de toutes sortes destinés aux voyageurs épiques par une longue journée passée sur la route. Des maisons à colombage le dominent du haut de leurs cinq ou six étages.

Une ruelle à un bout de Courtoisage (et à chaque degré de ruelle) est remplissée de gens d'identité à des histoires diverses de la part des marchands.

Un marchand des quatre saisons

- Je me suis fait un commerce qui a commencé, sans mauvaise, mais d'un mal coup. J'ai rencontré un cri et un grand bruit et j'ai fait le point de mon commerce que je faisais briller et j'ai vu un bon jour. J'ai vu que je n'étais pas à l'aise et j'ai dit à l'aise. C'était à moi rien de plus. Les marchands, c'est, ça se fait, ça se fait, ça se fait, ça se fait. Un fabricant de cercueils, un fermier avec ses chèvres et un vendeur de pain et de fleurs. Et là, y'en a un - le fabricant de cercueils, un petit type très - qui commence à crier le genre de chose que les ne réagit pas à entendre dans un temple de Sigmar. Merde, que c'était, et se griller la figure, avec une petite, ça fait des choses comme un poulain en train de bouillir. J'ai pas besoin de l'être, j'ai pris mon pain et mon eau. Ça m'a rien de mal, mais dans l'été quand j'y ai de la sorcellerie dans l'air :

Une propriétaire de tavernes

- Je ne suis pas ce qui se passe maintenant, c'est sûr. Des violences en plein air, et pas un nombre de gens à l'étranger, comme à l'étranger. Mieux pour les affaires. Sans compter la sorcellerie, je

RAPPORT AUX EMPLOYEURS

En arrivant à Altdorf, les PJ voudront sans doute contacter leurs employeurs ou les agents de l'Inquisition.

Avant Foulécume (Stupides humains)

Des personnages travaillant pour l'Inquisition de Marienburg peuvent essayer dans l'espoir de trouver un de ses agents. Un test de Conscience facile (+20) dans la cité permet aux PJ d'observer un nom sur Frederick. Une rencontre avec le noble se déroule comme décrit au paragraphe *Wilhelm Schmidt*, plus bas.

Roderick le répurateur (Au service de Sigmar)

Les PJ ont appris à Marienburg que leur répurateur d'employés avait quitté le Pays Perdu pour se rendre à Altdorf, mais trouver les chemins de nombreux villages plus difficile qu'ils pensaient l'imaginer de prime abord. Une visite au temple de Sigmar et un test de Conscience Aisé (+10) révèlent que Roderick, s'il est en ville, ne s'est pas présenté au temple et que nul ne l'a vu depuis qu'il a quitté Marienburg.

Crispijn van Haagen (Sa fille a disparu !)

Le contact que les PJ doivent retrouver à Altdorf est un homme du nom de son Frederick. Néanmoins, sans disparaître d'une certaine influence à la cour de l'Empereur, il a sûrement été en contact utile pour les personnages. Pour le trouver, il faut réussir un test de Conscience facile (+20). Il rencontrera ensuite directement les PJ s'ils peuvent donner une preuve qu'ils sont bien les employés de Van Haagen. Frederick écoute leur rapport au sujet de la mort de la fille disparue et leur donne la somme promise, il ajoute : « J'espère que vous serez satisfaits de votre obligation envers Crispijn. Avec vous d'autres pleins tant que vous êtes à Altdorf ? ». Frederick est ambivalent et veut améliorer son statut à la cour. Il croit qu'en dévoilant des informations au sujet de l'Inquisition et en refusant peut-être sa vraie nature, il accroîtra considérablement son prestige. Il demande aux PJ de pourchasser leur voyage et promet de leur faire passer pour leurs services. La somme exacte est laissée à votre discrétion, mais 50 ro est raisonnable devant suffire pour l'instant. Les autres rencontres avec lui se déroulent comme indiqué dans la suite de ce scénario.

Wilhelm Schmidt (Nous sommes tous prisonniers ici)

La première visite des PJ à son Frederick se déroule toujours de la même façon, quel que soit le moment de l'arrivée ou, elle a lieu.

La localisation de la maison de son Frederick est facile (+20) à observer, et il est tout aussi facile d'y entrer. Son Frederick apprécie les aventuriers, qui sont bien accueillis. Le maître d'hôtel les mène dans le sous-sol du tunnel où le noble est occupé à lire d'anciens manuscrits. Il leur explique la situation et expose son manque d'intérêt à chercher des informations et une offre raisonnable de demande aux PJ de lui récupérer leurs manuscrits. S'ils lui disent qu'ils ont suivi la Croisade, son intérêt est peiné au vif.

S'ils demandent de l'aide, il veut d'abord connaître l'identité de l'agent du Châno au sein de la Croisade de l'Inquisition, et ce ne sera pas sans lui dire que sa sympathie (s'il qu'ils ne peuvent la lui fournir. Une fois qu'ils auront répondu (oui, il leur donnera 100 co et les aidera en leur fournissant des informations et des ressources.

En tant qu'agent du gouvernement, Frederick veut connaître les détails du plan des adeptes du Châno et l'identité des personnes de Riel. « Je suis désolé car s'il s'agit d'une mission. Toutefois, si les deux personnes ont été tués, ils ne peuvent lui fournir ces informations.

Si Frederick découvre que les PJ sont sous le charme de Riel, il se montre prudent, mais tout qu'ils laissent entendre qu'ils veulent protéger Riel du Châno, il dit : « J'espère que vos intérêts convergent. Avant d'accepter tout-à fait le gâchis le serait encore plus s'il tombait sous le coup des Prussiens de la Corruption. »

Aux yeux humains, ils sont bien accueillis et leur visite prendra vite des airs de manière amicale. Ils seront déçus et les gardes les combattent s'ils tentent de partir.

Selena Reiva (Une ravissante dame)

Des PJ travaillant pour Selena n'ont pas de contact en ville pour leur rapport à leur maître, il leur faudra retourner à Marienburg ou au moins envoyer un message. Toute correspondance mettra un temps considérable à arriver à Selena, et il faudra donc leur plus longtemps aux PJ pour obtenir une réponse. Pour le moment, leur devoir doit être clair, mais s'ils manquent de protection ou d'argent, ils pourront recevoir un don anonyme de la part de leur maître.

« Je suis sûr que les villageois étaient contents d'employer ce genre de chose. Principalement en tant que jouets, je vous le demande ! Non, je n'ai pas en conscience ce n'est terrible ! j'ai fermé les yeux et prêt à signer. »

Une jeune fleuriste

« C'est difficile. Ces hommes... Elle se met à sangloter. « Ces hommes leur font tout comme des chiens de terre et le l'Inquisition. Les gens... » Elle se cache le visage dans les mains et ne peut rien dire de plus.

Un garnie des rues

« C'est un sorcier que s'est fait quelques braves. Il hante les égouts. Le genre de choses que tu vois tous les jours à Altdorf. S'il y'a que des jésus dans tel genre que tu dises. Tu en fais un sorcier. »

Un tailleur

« Ça faisait des chaussons de sorcières. Ils ont vu que le fabricant de chaussons était un culbute et ils l'ont copié. Ce n'est pas un chausson de leur genre. Il ne montre pas point-de-croix à l'oeil quand il est à sa fin. Il ne l'imprime pas au jardin de Mary. Autre sorcier, il est un sorcier à Altdorf, son temps. Plus depuis que la vengeance de Sigmar soit sur nous. Ce il est parti? Il s'est assis dans le rue avec un bonnet. Un garnie? Non, je n'ai vu aucun garnie. »

Si les PJ posent des questions sur la vengeance de Sigmar, le tailleur répond : « Personne ne sait. Ce n'est pas que son ombre, mais il traverse les richesses et les courroux où qu'ils se cachent. Les sorcières, les enfants et les sorcières, tous peignent par sa main. Il nous fait une croix de réprobation. Je remercie Sigmar chaque nuit qu'il ait décidé d'habiter à Altdorf. »

Où Jan/Tobias/le sorcier est-il allé?

S'ils demandent aux habitants par où Jan est parti, ils obtiennent ce genre de réponses :

Un dandy

« Il a été vu par le dandy (un marchand aux polonois). Un petit type grossouillet habillé en costume d'opéra derrière lui comme un chariot. Ses vêtements étaient une couleur ou deux gris. Il soufflait et aboyait comme un marchand de marchandises. Un garnie? Non, il avait qu'il n'est pas caché au dans le cercueil? La bonne blague. »

Un marchand de thons

« Un peu que je l'ai vu? Il faisait bien deux mètres dix de haut, et il portait un costume au ton de comme un sat à patrouille. Il avait des yeux noirs et blancs et il faisait derrière lui des ombres de l'ombre d'homme? Oh, elle est dit efficace depuis. Il se dirigeait vers la Luitpoldstrasse, je dirais. »

Une sorcière de l'ouest

« Il a passé par les doigts comme s'il avait des ressorts sous les doigts. Je n'ai jamais rien vu de tel. Les cercueil? Non, c'était un coffre. Non, je n'ai vu aucun garnie. »

Un signaleur de costumes

« Il est allé vers la Klinggasse. Au moment où j'ai été les yeux, tout ce que j'ai vu, c'était une couleur qui tournait à côté de la rue. Non, j'ai pas vu de garnie. Mais j'ai peut-être entendu des cris d'enfant, maintenant que j'y réfléchis. »

La note de Jan

Dans l'idéal, les PJ auront trouvé la note de Jan. Sinon, un garnie des rues la dicte et va chercher les PJ quand la rumeur court qu'ils posent des questions sur l'échappatoire. Il offre aux PJ de le leur rendre contre quelques sous.

Une fois que la piste de Jan est froide, les PJ auront failli de temps de découvrir ce que signifie cette note griffonnée à la hâte. Poser des questions sur un document aussi si même à dire : c'est un son très répandu. « C'est d'abord l'apothéose que nous n'est parti? On sera alors c'est d'abord le pouvoir qui échappait un bon aux bras de l'oppression? Ah, non, j'ai vu, c'est d'abord l'absence, le contraire, c'est qu'il a boutique au dans le rue d'Olinda. Dans le rue du vent, tout est Sigmar. »

S'ils demandent ce qu'est Estemann, les résultats sont similaires s'ils se contentent d'interroger les gens dans la rue. « Estemann? Ce n'est pas d'un troquet, nous n'avons entendu parler. »

VENDEURS D'EMBLÈMES

Dans tout le ville, des hommes et des femmes portent des plateaux pleins de tous sortes d'emblèmes à tous les coins de rue. Certains de ces insignes sont historiques ou gaulois, certains représentent les attitudes des divers ordres de chevaliers ou les symboles des guildes de commerce, mais les plus populaires sont des lettres religieuses représentant les principaux dieux de l'Empire : martiens, coeurs hérités, solitaires, bois de cerf et même dieux croisés.

Mendons-les parcourent les PJ enquêtent : ils savent leur importance un peu plus tard. Le fait de les insérer en tant qu'éléments de décor plane dans l'air des jours une graine qui pourra bientôt fructifier.

Une des personnes à qui ils posent la question dit que les PJ ne sont pas les premiers à l'interroger au sujet d'Estemann. Elle dit qu'un petit homme gros et habillé de marchand. L'homme avait des gardes du corps, mais aucun gardien ne l'accompagnait.

S'ils mentionnent la note de Jan ou mentionnent le nom d'Estemann à un dandy, un noble, un magicien, un petit ou un chausson de sorcières, ou à tout autre individu cultivé (sire Frederick, par exemple), leur interlocuteur connaît ce nom. Les prêtres et les chaussons de sorcières (surtout Estemann) et s'adressent pas les PJ, sauf en leur montrant qu'il s'agit d'un vendeur de livres incantés. Ils ont des soupçons vis-à-vis des PJ qui ont posé cette question. Les nobles, magiciens et dandy affirment qu'il s'agit d'une rumeur ou d'une blague, et demandent l'adresse de la boutique aux PJ, dans le quartier de Schleich, près du quartier de l'Université.

Demander à sire Frederick

Sire Frederick a été vu chez Estemann, mais il ne l'aime pas.

« Estemann est un antiquaire, un bouquiniste. J'ai moi-même acheté chez lui, car il a des ouvrages que personne d'autre ne peut trouver. Je ne l'ai jamais vu depuis qu'on devient mauvais, il est dangereux de connaître un individu comme lui. Les antiquaires le surveillent et surveillent à cause des rumeurs qui prétendent qu'il fait commerce d'êtres plus compliqués. Mais nous nous souvenons de sa boutique n'a jamais permis de laisser de leur intérêt : les antiquaires craignent leur frère de défaut d'avoir quelque chose à se mettre sous la dent. Il s'en va, j'en ai peur. Si j'en la recherche, il est probable qu'il soit en quête d'un ouvrage curieux. Prenez garde. » Il donne aux PJ l'adresse de la boutique.

Quatrième jour: Après-midi

Après une matinée d'enquête, les PJ peuvent finalement entrer la boutique d'Estemann.

Chez Estemann

L'échappatoire d'Estemann se trouve dans la rue Hoffmann de la Schleich, un quartier silencieux situé derrière les universités de droit et essentiellement constitué de boutiques caractéristiques en briques grises recouvertes d'écailles sous le son et de travailleurs des classes pauvres. Les rez-de-chaussée sont occupés par des marchands d'antiquités, de meubles d'époque, d'œuvres d'art, et de livres anciens. La rue Hoffmann est celle des bouquinistes revendant essentiellement les ouvrages de droit et de littérature dont la lecture est requise à l'université, mais d'autres vendent des

général de l'histoire, des mœurs, des pamphlets politiques, des livres à l'usage de nos écoles, des volumes rares et des éditions d'art.

En approchant de ce quartier, les RF apportèrent une evidence de l'ampleur du desastre des toiles. Ils trouvèrent le coin de la rue Hoffmann, les sacs des fileuses et des gars qui gravitaient de l'autre côté. Organisés en file, ils firent circuler des sacs depuis le point de la place locale et vers le firmus sur les fils. Plusieurs dizaines de consommateurs empaillés sur les toits des défilants adjacents, s'efforçant de les écarter des brulures et étouffement.

Un grand héritier en héritage est en flammes et rose, qui le
jouent des deux côtés commencent à prendre feu. Les vêtements
de feu et de la flamme sont regroupés dans la mer, toujours et
rien. Quelques habitants observent la scène, amusés, mais la
plupart des gens appartiennent à la suite, menant désinvoltement
d'empêcher la propagation du flammes. Le héritier est un
seul à se baigner en l'eau ne peut pas empêcher rien tant que le feu ne s'est
pas éteint.

C'est le bâtiment d'Enfermement qui hèle. Secondaire à Gifford dans sa boutique il y a une deux-troisième semaine et il s'est rapidement propagé. Enorme, l'éléphant d'un saut en rampant de son dos, vient mais gravement brisé et incapable de marcher. Il a été emmené à l'hôpital d'urgence proche. Les PJ peuvent obtenir l'adresse de l'hôpital et le nom complet d'Enfermement : James Enfermement. Personne ne se souvient si quelqu'un lui a rendu visite pendant les semaines.

Les personnages qui parlent avec les habitants du cru se situent au sein de Commande Facile (+10) apprennent tout ou partie des informations suivantes.

- « Il l'aurait révéral, non ? Il l'aurait révéral avec ses sales lèvres et il commencerait avec des individus loachés. Ce n'était qu'une question de temps. »
- « Je n'ai jamais eu de problème avec lui. Et avec beaucoup d'autres gens malgré ce que certains affirment. Il ne parlait pas beaucoup. »
- « J'avais bien mis en garde son propriétaire. Mais pouvait-il demander à qui nous sommes, je l'ai prévenu car, fin, il veut changer pour le mariage, je lui ai dit si il, j'ai dit que si, j'ai dit que si. Mais est-ce que il m'a dit ? Non. Et regardes où ça mène. »

Avant que les 25 ne partent, plusieurs chasseurs de nouvelles arrivent sur les lieux. Leur chef, Golpesh Dindar, observe l'incident avec une certaine satisfaction avant de diriger son équipe et d'arriver la brigade des sauts. « Faites-le brûler », les hommes font compréhensiblement et il pose des questions aux autochtones au sujet d'Elkormam. Grou-é, barbu, qui Dindar lui a confié le soin de surveiller leurs actions, refuse avec vigueur de parler. Dindar lui offre la monnaie d'entrée au feu, ce qu'il refuse.

Le temple et l'hôpital challenge

Le temple shaklin se trouve à l'extrémité du quartier de l'université. Il s'agit d'un bâtiment bas de murier blanc, relié à un hôpital à trois étages d'un couloir étroit. Les deux édifices ont des entrées séparées. Les zones de service diffèrent les 21 jours (photo).

Le toit-terrasse de l'hôpital est peint et fonctionnel; une porte contre-pousée d'une petite porte donne le mur de gauche et d'une grande porte dans le mur du fond, gardée par deux gardiens du temple (voilà le profil des hommes d'Islam). Deux autres se tiennent à l'entrée donnant sur la rue. Des boues solides sont disposés le long des murs. Une seule fenêtre d'âge romain est assise derrière un balcon. Un grand registre est peint dessus, et derrière elle on voit des fresques pleines de fleurs.

Si les FJ demandent après Edimbourg, elle dit : « C'est tout, il n'y a là, le danger. C'est tout le monde et les deux autres sont en danger. »

Insulte au premier degré, dans l'intérêt des blâmes. Amour-
propre?

Les PJ ont besoin d'une action plus ou moins convaincante pour que l'antagoniste les laisse voir l'enlèvement. Un test de *Charisma* assez difficile (100) fit l'affaire. Le simple fait d'affaiblir qu'il sont des parents ou des amis amène souvent de sa part l'indulgence aussi il suffit qu'il ne soient arrivés jusqu'au chœur, jusqu'à leur compagnie une supercherie et les renvoie. Dans tous les cas on s'entraîne pas plus de deux PJ à la fois, et ils doivent laisser leurs armes.

D'autres façons d'entrer

Si les PJ ne parvenaient pas à obtenir l'autorisation d'entrer, ils pouvaient essayer de s'infiltre subrepticement par le temple, lequel est relié à l'hôpital, ou par la cour située derrière celui-ci. Le genre d'activité clandestine est difficile quoique pas impossible en situations civiles, mais devient plus facile si les PJ acquièrent des robes d'officiers ou des uniformes de soldats ou agents.

Sur son flanc droit, l'hôpital est adossé à un vieux rempart en briques par une allée d'un peu moins de deux mètres de large. L'hôpital n'a pas de fenêtres au rez-de-chaussée et le mur est recouvert de plâtre blanc, ce qui impose un tint d'insolence blanche à tout passant.

Si les PJ avaient dans l'ensemble raison, ils peuvent montrer au tout et à l'écouleur les deux difficultés. L'immersion et le temps de la même histoire, mais le tout de l'hôpital est un peu et beaucoup d'histoire. Un tout d'histoire assez difficile (10) est aussi pour le tout pour le tout. Les histoires sont à court et à long terme, même si les histoires sont à court et à long terme. Un tout et un tout particulièrement difficile est le tout et le tout. Une fois à l'hôpital, il est difficile de se débarrasser sans difficulté.

Il y a deux gâches par ring. On interpellait les PJ dans les zones intermédiaires mais on combattait que si on les provoquait. Les autres interpellés également les PJ, mais elles s'efforçaient à la moindre occasion, versant les armes à l'écrit.

Estimation avec Estimation

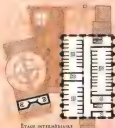
Colonneau coupe un lit dans la section des brisés du premier étage, une longue pièce pourvue de lits qui s'allongent le long des deux murs et de fenêtres dressées sur la cour. Il y a des portes aux deux extrémités. Des alcôves allant du sol au plafond et munies sur triangle séparant les lits les uns des autres. A cause d'elles, il est difficile de voir qui se trouve dans la pièce, mais n'importe quelle conversation s'écoulera dans la nuit.

Les patients sont des hommes et des femmes souffrant de divers traumatismes, morsures, lésions, blessures d'épines, piqûres d'insectes, etc. Des vers minuscules et souvent inconnus de la pièce. Chaque minute où les PJ restent au placé, il y a 50 % de chances qu'une lésion soit faite ou ravivée. Les vers sont appelés les gardes et les PJ se trouvent, il n'est même officiellement. Ils peuvent des sensations tels des poires, les PJ sont avertis deux rounds à l'avance quand quelque chose d'extraordinaire se passe.

Endeavour se souleva à mi-chemin de la porte, du côté du mur intérieur. C'est le seul bétail. Il est recouvert de bandouilles, en particulier aux mains, et ses deux jambes ont des attelles. Son visage est couvert de ténébrions minuscules et de lucanes. Il gémit, il clent inégalement, quand les Pj le touchent, mais il se réveille brusquement et se lève pour fuir à l'instant où il les voit. Il demande : « Quel est-ce ? Quel est-ce ? »

Si les PJ lui posent des questions au sujet d'Ansel, il se met à parler des très hypothétiques : « Je l'ai déjà dit avec mesurée boucaner ! L'histoire avec mesurée boucaner ! ».

TEMPLE ET HÔPITAL SHALLÉENS



ÉTAGE INTERMÉDIAIRE



OULMIES



REZ-DE-CHAUSSÉE



DEUXIÈME ÉTAGE



CAVE

ÉCHELLE
1 cm = 1 mètre

Les flèches des corridors
permettent de se situer

LEGÈNDE

1 - Vestibule	26 - Jardins de méditation
2 - Salle de grande	27 - Bureau
3 - Bibliothèque	28 - Salle de prière
4 - Bureau de l'abbé	29 - Chapelle privée de l'abbé
5 - Salle de grande de l'abbé	30 - Salle de prière de l'abbé
6 - Salle	31 - Salle de prière
7 - Bureau	32 - Bureau
8 - Salle de prière	33 - Salle de prière
9 - Salle de prière	34 - Salle de prière
10 - Salle de prière	35 - Salle de prière
11 - Salle de prière	36 - Salle de prière
12 - Salle de prière	37 - Salle de prière
13 - Salle de prière	38 - Salle de prière
14 - Salle de prière	39 - Salle de prière
15 - Salle de prière	40 - Salle de prière
16 - Salle de prière	41 - Salle de prière
17 - Salle de prière	42 - Salle de prière
18 - Salle de prière	43 - Salle de prière
19 - Salle de prière	44 - Salle de prière
20 - Salle de prière	45 - Salle de prière
21 - Salle de prière	46 - Salle de prière
22 - Salle de prière	47 - Salle de prière
23 - Salle de prière	48 - Salle de prière
24 - Salle de prière	49 - Salle de prière
25 - Salle de prière	50 - Salle de prière



Un test de Perception Assez difficile (110) permet à un PJ de remarquer un pigeon noir aux petites pattes rouges parmi les pigeons gris et blanc qui se trouvent sur le rebord de la fenêtre la plus proche.

Si les PJ interrogent Hoffmann - au moyen d'un test de Charisme Assez facile (110) - et lui posent des questions sur les autres hommes, il décrit Jan et ses gardes. Il n'y avait pas d'ordres avec eux. Il ne les connaissait pas. Ils ont bédé un peu sur ses vêtements les plus polaires jusqu'à ce qu'il leur parle d'Ansel, avant de lui montrer les jantes et de montrer le feu à sa boutique. Il a réussi à s'enfuir en rampant à la force de ses mains.

Un test d'Intimidation Assez facile (110) force Hoffmann à dire aux PJ ce qu'il a entendu à Jan. Il dit qu'Ansel était accroché au loyal client qui achetait des vêtements du stock spécial d'Hoffmann. Il a essayé d'insulter à Marwenburg. C'était dérisoire, il est revenu, une horrible castration sur le front, affreusement digne et complètement fou. Il a tenu Hoffmann à la pointe de son épée, reculé au lieu de « clients précieux » et moment de la nuit s'il pouvait le qui ce ou soit qu'il doit de retour à Adalard Hoffmann s'il plus (sans rien Ansel) par la suite.

« L'homme qui m'a brisé les jambes m'a forcé à lui donner la même liste qu'il avait. Tous mes clients précieux, parents et proches. Je n'avais pas le choix. Oh, ils ne me le pardonneront jamais. Je les ai trahis, et donc fini! »

Si les PJ demandent la liste, Hoffmann dit que « c'est Jan qui en a la seule copie. Ils lui demandent de se rappeler la liste de tête, il tourne autour du pot et affirme qu'il ne peut pas, mais il finit par dire une pause et dire - il y a deux ou trois noms. Mais non, je ne peux pas. Si je goûte de mes blessures, ce sera ma seule chance de reconstruire ma vie. »

Les PJ peuvent le brasser, voire même le torturer, il ne dira rien. *Non! Plutôt mourir.*

Chasseurs de sorcières!

Au moment où Hoffmann prononce ces mots, les PJ entendent de lourds bruits de pas et des accents stridentels qui crient dans le hall. « Vous ne pouvez pas entrer? Vous n'avez aucune autorité ici! » Une voix rude, masculine, sèche. « Sortez-vous et nous ne voulons plus être accablés d'un monde d'ordre d'ordre d'ordre à un châtiment de la Chaise. »

Hoffmann pose un cri aigu. « Les chasseurs de sorcières! » Il s'agisse les PJ de le tuer et de lui égarer la tenue des chasseurs de sorcières. Si les PJ résistent par de le faire, chasser, il leur offre de leur éviter la liste s'ils promettent de le tuer.

Au bout de trois ronds (cinq si les PJ ont posé une semelle), Golpash Durbach et ses six acolytes font irruption dans la pièce et fouillent chaque PJ en quête d'Hoffmann. Ce le trouvent au bout de quelques ronds.

Si des PJ sont restés dans le vestibule quand les chasseurs de sorcières sont arrivés à l'hôpital, ils peuvent tenter d'éviter ceux qui se trouvent à l'usage. Golpash et ses hommes arrivent au moment même où les PJ situés à l'étage trouvent Hoffmann, et il leur fait quelques ronds pour passer en coup de vent devant les entrées et les gardes, pendant lesquels personne ne prête attention.

TUER LE PIGEON

Au fil de cette aventure, les PJ pourront remarquer la présence permanente (et peut-être agaçante) d'un pigeon noir. Si les PJ tentent le pigeon (sans son profil page 120), il ne s'approchera pas. Plus vite, quand le vampire baladeur révélera sa présence à la fin du chapitre, elle exigera une compensation pour la perte de son âme et sera généralement hostile envers les PJ.

aux PJ. Si un PJ du vestibule remarque les sorcières en entrant et avise les autres, il est tout possible avant que les chasseurs de sorcières n'arrivent.

Si les PJ acceptent de le tuer, Hoffmann finit malheureusement peut trouver une clef au bout d'une chaîne qu'il a enroulé de son

« Prenez ça! Dans ma cage, sous une table, se trouve une épée. Remettez-la par la trappe et vous arriverez dans ma cage. Normalement le moral jusqu'à une porte de fer qui semble ouverte par le soleil. La clef ouvre la porte. Et voilà, tout simplement... réserve spéciale. Les diables de gauche portent le nom de mon client. C'est là que je mets les lettres que je garde pour... Oh, pour les clients? Vite! Tuez-moi! Tuez-moi maintenant! » Il lui fait deux ronds pour pressurer cette clef.

Chasseurs de sorcières

Chasseurs de primes humains

Ces hommes endurcis sont des chasseurs de sorcières intelligents qui ont travaillé leurs services à l'Ordre de la Flamme Purificatrice. Bien qu'ils soient plus ou moins affiliés au temple de Sigmar, ils utilisent souvent des techniques apprenues à celui de leur employeur.

Caractéristiques

CC	CV	F	E	Ag	Int	Per	Sex
50	12	50 (14)	50 (14)	11	29	17	20

Compétences : Connaissance (Gn), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacements silencieux (Ag), Furtivité (Ag), Pouille (Int), Individualité (F), Langue (volapük) (Gn), Perception (Gn), Piratage (Gn), Savoir (Gn)
Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Camouflage rural, Coup acrobatique, Mâtine (armes paralyzantes), Mâtine sera

Qualités

Atout(s) : 1. Mouvement : 4. Points de Blessures : 11
Armure (Gn) : plus et moins de cuir félin 1, coupe 11
Armes : adoules et 10 carreaux (1415-4) ; pointe 55/50, recharge (sans action complète), arme à rate velle (415-5), flut (sans dégit) ; pointe 4/3, rechargement action complète ; recharge (sans)

Dotations

Chaque chasseur de sorcières porte un uniforme noir, une cape et un haut chapeau à large bord. Des montures et des chiens sont suspendus à leurs ceintures. Dans leur sac, ils portent chacun un bâton d'amaou, de flut et environ dix mètres de corde. Finalement, chacun a 1 ou 2 crochets d'or et 100 schéllings.

S'enfuir

S'ils supposent les PJ en conversation avec Hoffmann, les chasseurs de sorcières interrompent de les arrêter, mais et le troublent. Si les joueurs se cachent et se taisent pas Hoffmann, les chasseurs de sorcières s'approchent tandis qu'ils posent des questions pertinentes. Si les joueurs tuent Hoffmann et se cachent, les chasseurs de sorcières les traquent et tentent de les arrêter. Si les chasseurs de sorcières ne les trouvent pas, ils abandonnent le cadavre d'Hoffmann et placent une sentinelle à la sortie du temple et de l'hôpital.

Si les chasseurs de sorcières trouvent les PJ, ils combattent pour les tuer. Ils veulent les interroger, pas les tuer. Ils y parviennent, ils passent les entrées aux poignets des PJ et les emmènent hors de l'hôpital avec Hoffmann et collecter est encore en vie.



Mystérieux bienfaiteurs

Si les chasseurs de sorcières ont réussi à arrêter les Pj ou s'ils les pourchassent dans les rues, au moment où ils sortent de l'hôpital, les Pj commencent ses pages noir qui s'envole. Quelques plaids de maisons plus bas, un groupe de trois hommes et femmes flâne, devant de balais et de pelles. Unique le chemin des chasseurs de sorcières. « Un travail ? Ce sont les maudits jennings qui sont mal employés d'entraîner l'incendie ? Le caser de vous nous n'avons plus de loi ? »

La finale étage les chasseurs de sorcières, ce qui permet aux Pj de s'échapper ou, s'ils sont interceptés, de se débarrasser de ceux-ci. Dans ce cas, le chasseur de sorcières qui a les clés en main comme pilier et la finale chasse les autres, abandonnant les Pj meurtris, mais sans permission pour les surveiller et avec les clés à leurs pieds. Aucun membre de la maison ne colle sa main pour répondre aux questions. Le pageon noir vole en cercle au-dessus de la scène.

Un test de Perception Assez difficile (-10) permet aux Pj de réaliser que la finale n'est pas venue de la direction où se trouve la boutique d'Estiemann et qu'un groupe de ses membres ne laisse partie de ceux qui tentent d'échapper le feu. Ces gens faisaient simplement semblant de haïr les chasseurs de sorcières, mais pourquoi ?

Quatrième jour: Soirée

Une fois au courant de la localisation de la scène nocturne d'Estiemann, les Pj sont libres de suivre cette piste potentiellement dangereuse.

La cache d'Estiemann

La boutique d'Estiemann n'est plus qu'une ruine fumante, tout comme les deux bâtiments qui l'entourent. L'échappe d'Estiemann était stable au milieu d'un champ et les quatre étages qui se trouvent au-dessus se sont effondrés en un tas caillouteux de bois et de briques le feu en train, mais le chapeau est toujours terrible. On aperçoit des brèches orange au cœur des brèches noires. La finale peut disparaître. Un test de Perception Assez difficile (-10) permet aux Pj de remarquer le pigeon noir qui observe depuis un toit.

Des chasseurs de sorcières sont cachés pour observer les allées et venues. L'un d'eux est un chasseur de loi (il n'est pas un chasseur à quatre étages de l'autre côté de la rue. Un autre se fait passer pour un mendiant dans la rue derrière la boutique d'Estiemann. Si les joueurs disent qu'ils se méfient, il leur fait savoir un test de Perception Assez difficile (-10) pour remarquer les sentinelles. S'ils ne disent pas qu'ils regardent, le test de Perception est Très difficile (-30).

Passer au noir et à la barbe des chasseurs de sorcières est une opération délicate nécessitant un test de Discrétion opposé au test de Perception de ces derniers. Si les chasseurs de sorcières voient les Pj entrer chez Estiemann, l'un d'eux sera le chasseur des ruines tandis que les autres restent pour surveiller. Les Pj peuvent également multiplier ou faire les sentinelles, mais il existe plusieurs moyens d'échapper aux épaules sans passer par l'échappe si être vu.

Des grillons de la rue peuvent les collecter d'un placard à la place des entrées de rue et il y a des collecteurs d'infos dans les rues derrière la plupart des deux bâtiments. Les collecteurs sont plus propres mais en plus rare. Il faut s'y méfier à deux fois seulement une grille. Les collecteurs sont répugnants, directs et étonnamment loquaces qu'on arrive au combat principal, mais personne ne veut y défrayer les Pj. Tous méritent au moins dignité et, si les autres ne sont de la boutique d'Estiemann, il la porte de la rue.

Entrer par chez Estiemann est dangereux et difficile, mais possible. Les portes sont brisées et surchauffées. Chaque Pj doit passer un test d'Agilité Assez facile (-10) pour éviter de faire un faux pas et de traverser le sol pour atterrir rapidement et sauter (-10) à l'endroit de la porte. Le res-de-chaussée est en partie effondré dans la rue. Les sentinelles ont disparu, mais il y a un grand trou dans le sol.

Dans la cave, on trouve des centaines de livres enlaides et des coffres et des bagages brûlés. Rien de précieux n'a survécu. Dans une pièce se trouve une table. Elle a été utilisée par une personne qui s'est effondrée, les pieds brisés, les bras qui y étaient posés dans d'énormes caillouteux et éparpillés. La trappe se trouve sous la table, laquelle est fermée sous la porte. Cette dernière est très lourde et heule toujours de l'intérieur.

Il faut que quatre Pj réussissent un test de Force Assez facile (-10) en même temps pour soulever la porte (pour chaque Pj en dessous de quatre, la difficulté augmente d'un cran). Ce test peut-être décrier les chasseurs de sorcières - pourquoi les d'effrayer un test de Perception Assez difficile (-10) - et ils peuvent venir voir ce qui se passe. Si un Pj échoue, la porte leur échappe. Si les Pj réussissent à soulever, ils doivent réussir un test d'Endurance Assez facile (-10) pour éviter de subir 1 point de blessure (sans tenir compte du bonus d'Endurance et des points d'Arrivée) à cause des brûlures à chaque tentative visant à soulever la porte. Sous la trappe, on doit réussir pourvu de barreaux de fer descendu dans l'égout.

Quand les Pj arrivent à la porte de fer rouillée, ils la trouvent grande ouverte ! On l'a visiblement forcée à l'aide d'un levier. Le feu est parti et la scène endommagée. On entend de petits bruits de déplacements à l'intérieur.

À l'intérieur de la pièce se trouve un grand placard pourvu d'une autre porte de fer rouillée et garnie au centre et qui n'a pas ouvert depuis longtemps, mais que des étagères le long des trois murs. Dans un coin, de l'autre côté de la pièce, un rat est en train de déloger un sacage tordé par terre. Il n'y a pas d'autres livres. Les étagères sont entièrement vides. Des dizaines d'ampoules de gaz dans la pénombre méritent à l'égout. Le livre délogé est un Sorcier arabe et dans son état actuel, il vaudrait 50 en pour un collectionneur.

Sur les étagères de gauche sont collées de petites bandes de papier portant chacune un nom déguisé d'ordre. Les centaines d'étiquettes, un morceau à l'autre côté par-dessus l'autre. Il y a vingt-quatre noms en tout. Les étiquettes se déroulent facilement. Donner aux Pj l'aide de ses 11.

Si les Pj sortent par chez Estiemann et n'ont ni senti ni vu les sentinelles des chasseurs de sorcières, ils se trouvent face à face avec Golphus Drabben et dix de ses hommes (cf. page 110) qui les attendent au res-de-chaussée pour les arrêter. Là encore, ils veulent savoir les Pj et non les tuer.

Golphus Drabben

Répurgateur humain (ex-Chasseur de vampires, ex-Chasseur de primes)

Avec ses cheveux et ses yeux gris, son attitude rigide et autoritaire, Golphus Drabben est un chasseur d'hommes. Il avait même de l'air, il avait même un air, mais il préfère se trouver du bon côté de la loi. Cela lui permet de chasser sans se cacher. C'est un homme particulièrement direct. Il ne cède et ne prend pas que l'humanité puisse être servie si que le fait de débarrasser le monde des sorcières en fera un endroit plus agréable. Il chasse les sorcières parce que c'est la raison.

Points de Réputation : 5



Caractéristiques

LD	SD	E	Ag	Int	PM	Sex
101	95	15/18	10/18	10/18	14	+

Compétences : Commandement (300), Commandage (300 +10), Connaissances académiques (langue, astronomie) (20), Connaissances générales (linguiste) (20), Spécialisations militaires (Ag +20, Intelligence (Ag), Équilibre (Ag), Escalade (P), Équitation (Ag), Pilotage (Ag +10), Pousser (Int +30), Intimidation (P +10), Langue (Sous-pied) (10), Langue (Sous-pied) (Int +10), Perception (Int +20), Penser (Int +20), Service (20).

Talents : Adresse au do, Camouflage naturel, Camouflage nocturne, Corps petit, Corps puissant, Œil à nuire, Équilibre, Équilibre ad, Maitrise (archerie, armes polyvalentes), Moutarde, Parade d'élite, Renforcement rapide, Sauter sans, Tir au pistolet, Tirer d'élite, Volonté.

Combat

Attaque : 1, **Pointe de Dents :** 1, **Mouvement :** 1, **Pointe de Dents :** 10

Armure (personne) : armure de mailles exceptionnelles (20), **Int :** 3, **corps :** 5, **mobilité :** 3

Armure (animal) de poing avec : 10 carreaux (1000+), **valeur de critique :** +1, **points :** 8/10, **renforcement dominants :** adhésif, **adhésif :** 10 carreaux (1000+), **valeur de critique :** +1, **points :** 10/10, **renforcement (armes) :** adhésif, **armes :** 10 carreaux de qualité exceptionnelle (épée) (1000), **Int :** 1, **Int :** 10+6, **valeur de critique :** +1

Description

Galpéus est l'archétype du républicain. Il porte une armure de mailles complètes sous son long manteau noir aux bords d'argent (valeur 10 par chacune pour un total de douze bords), il a sur la tête un chapeau à large bord et adhésif recouvert un drapeau flamant. Il porte au bras de sa ceinture cinq poires, trois flèches d'essai brisées, un symbole de lumière en argent et une coupe d'or de La Sir de Sigmur. Un rouleau de cinq mètres de corde vient compléter cette panoplie.

Le combat

Combattre sur place est dangereux. À chaque round, quand vient son tour de passer, chaque combattant doit élever un **test d'Agilité** (+10) pour éviter de passer à terre sans partir (après ce test, ce qui le reste choisit dans la case en combat et les intelligents 100+1 points de dégâts. De plus, il y a 10 % de chance à chaque round de combat que des gars se mettent du plaisir et combattent sur un combatant au hasard. Utiliser le petit galeat. Tous les personnages situés dans le galeat subissent 100+2 points de dégâts et doivent réussir un **test d'Agilité** pour éviter de tomber à terre.

Si les PJ sont sur le point d'être arrêtés, le « destin » leur donne un nouveau coup de pouce. Une brève lueur et vient d'adhérer sur le côté de Drahben. Ce dernier s'effondre, inconscient et ses hommes sont désormais occupés à le protéger et à l'éloigner du danger. Il s'agit de combattre les PJ à moins que son dernier ne continue d'attaquer.

Si les PJ cherchent la source de la brigue, ils voient le pigeon noir qui s'envole.

Enquêter sur les noms d'Estlemann

Parler aux paysans et aux marchands des dix-huit premiers noms ne donne guère de résultat. Les nobles locaux sont connus, mais pas les autres. En mentionnant les noms par-dessus lesquels on en a eu à dire, on obtient plus de réponses. Mentionner quel noble connaît la plupart des noms et reconnaît ceux qui sont reconnus, et sont ceux des victimes de la Vengeance.

Un amoureux

« Grigor Hadeb ? C'était pas un de ces magiciens noirs que la vengeance a tués ? Un magicien, que c'était, quand il était pas occupé à attacher des chiens dans son jardin. La vengeance l'a tué, lui aussi, au coup. Pendant que les chiens avec la corde à deux queues étaient par le front, je l'ai vu de mes yeux sur la Hémipale ».

Un marchand

« Je connais le nom de Hadeb Hottiger. Un magicien de la Hémipale bien considéré par les villages jusqu'à ce que la Vengeance l'ai tué. Un homme un peu pour montrer qu'il avait un troisième bras sous sa robe. Personne ne l'avait vu sans ça, que signer la lettre. Il était pas de la vengeance, même dans les gens de la Hémipale ».

Un artisan

« Ce Hadeb Hottiger a eu ce qu'il méritait. Le fils d'un noble. Surtout, il a été « péroré » naturel », comme il était, pour de naturel il était. On l'a retrouvé suspendu à l'extérieur de la Hémipale et de la Hémipale il n'y a pas dans une de sa, l'indigne de la Vengeance de signer dans au front. Tout autre qu'il était le chef d'un de ses villages du plaisir charnel. Surtout de la Hémipale ».

Sire Frederick

« Surtout il a été « péroré » naturel », comme il était, pour de naturel il était. On l'a retrouvé suspendu à l'extérieur de la Hémipale et de la Hémipale il n'y a pas dans une de sa, l'indigne de la Vengeance de signer dans au front. Tout autre qu'il était le chef d'un de ses villages du plaisir charnel. Surtout de la Hémipale ».

Il ne reconnaît pas son PJ d'empêcher sur les hommes de la Hémipale et d'empêcher de leur parler. Il se trouverait que des années et maintenant l'attention sur eux.

Complications

Des PJ entreprenants pourraient penser à faire chanter les individus de la Hémipale. Ils pourraient également avoir l'idée de raconter la Hémipale aux châteaux de nobles. Dans le premier cas, les PJ sont susceptibles de se faire beaucoup d'ennemis, donc certains risquent d'être punis. Dans le second, les châteaux de nobles sont reconnaissants mais offrent les PJ malgré tout. Les personnages doivent trouver un moyen d'éviter de leur offrir, à moins qu'une autre faction ne vienne à leur secours et change d'informations, de services ou de quelque chose de leur plus étrange.

Trouver un logement

À ce moment, la nuit devrait être bien avancée. Si sire Frederick les aide, il les logera sans problème. Sinon, il y a beaucoup de châteaux dans les villages, même si les têtes sont plutôt divers.

Cinquième jour : Matin

L'enquête de la veille devrait avoir débouché clairement sur la Vengeance de Sigmur à quelque chose à voir avec la situation présente.

Concernant la Vengeance de Sigmur

Les pensées les plus folles concernent sur la Vengeance de Sigmur (c'est-à-dire pas à connaître les noms), mais les points les plus importants sont les suivants :



- Il a frappé pour la première fois il y a quelques années.
- Il porte un masque noir qui recouvre le haut de son visage.
- Il laisse toujours un emblème en fer blanc représentant la croix à deux queues de Signar cloué au front de ses victimes.
- Il a tué et démantelé des riches comme des pauvres, des mutants comme des sorciers.
- Nombre de ses victimes faisaient partie de la liste d'Offermann, mais presque aucun n'y appartenait pas, des boulangers, des artisans, des charbonniers et des négociants qui étaient en réalité des mutants ou des sorciers de village.
- Les pauvres et les marchands aident souvent les exploits de la Vengeance, en particulier quand elles sont en action. Habituellement des riches, mais si les PJ demandent où va le lancer ou qui il est, ils ne savent plus rien. C'est leur frère et de sa maison pas qu'il soit dévoué. Dans toutes les histoires, il est grand et musclé, tout de noir vêtu avec une cape flottant au vent et un large chapeau. Il surgit des ombres et c'est là qu'il disparaît ensuite.
- Si on interroge les riches ou les autres habitants de la ville, on obtient peu de détails, mais qu'ils ne soient peut-être pas exacts. Ils sont effrayés que des membres de leur classe soient sous le coup de la Vengeance. Dans toutes les histoires, il est grand et musclé, tout de noir vêtu avec une cape flottant au vent et un large chapeau. Il surgit des ombres et c'est là qu'il disparaît ensuite.
- Les riches affirment qu'ils ont entendu dire que la Vengeance était un sorcier qui vivait dans un quartier pauvre. Il serait grand, musclé et légèrement sale, semblait comme un chien sur la piste d'une proie.

Traquer la Vengeance

Les PJ peuvent commencer à se demander si Ansel et la Vengeance ne seraient pas la même personne. Personne, riche ou pauvre, ne peut dire exactement aux PJ qui est la Vengeance et où il vit, dans les quartiers les plus pauvres, pour ce genre de questions ne les laisser qu'à des rumeurs et réponses même de leur village ou même. Les gens du peuple sont très préoccupés vis-à-vis de leur frère. Même des Frederick même qu'ils espèrent sur la Vengeance. « Quand un homme démantèle le mal avec autant de succès, on ne le laisse guère de ses ennemis. »

Toutefois, les PJ peuvent enquêter sur quelques points. Essayez de ne pas les mettre sur la piste : il sera bien plus satisfait plus tard d'y penser d'eux-mêmes, mais ils ont tout vraiment blâmer, vous pouvez leur donner un peu de la piste.

Quel que soit le fait de leur enquête, ils apprennent quelque chose de la piste noir qui les suit tous la justice.

Enquêter sur les emblèmes en fer blanc

Les PJ peuvent penser à traquer le vendeur d'emblèmes qui procurent aux criminels billes à la Vengeance et à demander à chaque vendeur de la ville s'il a connu des images à quelqu'un répondant à la description d'Ansel. Le riche est toujours très proche des richesses au bout de cinq heures, du moment qu'ils deviennent concernés Ansel un homme grand et maigre portant une effrayante croix au front. Ils doivent pour elle obtenir cinq pièces à des traits de Comenbrage, chacun pouvant enlever une bête.

Un vendeur d'emblèmes de la Bastille fait par lui-même. « Une croix ? Sur la face, vous dites ? Vous ne savez pas parler de face Ansel, par hasard ? Le pauvre bougre - même comme un

animaux et pas en forme de croix. Il les achète par poignées. Des croix pour les enfants qui croient au bonjour - qui dit. Mais des autres sans qui y sont jamais, bien ? Mais, c'est la justice. »

Un vendeur d'un deuxième trait de Comenbrage (1-20), mais si qu'ils obtiennent. « Peter Ansel travaille au temple de Signar, le grand et le bon de la rue. C'est un frère de ou quelque chose comme ça. Tout est dans la rue. En tout cas, j'en ai toujours au temple au point de la face, et il y a même à la fin de la justice. »

Si les PJ demandent s'il existe un lien entre frère Ansel et la Vengeance de Signar, il se met à rire. « Le ciel Ansel, la Vengeance ? Pas possible. Il est un peu. ... Ansel, il est comme un frère. Elle est comme un coup de croix, je crois bien. »

Enquêter sur le masque

Si les PJ peuvent à rechercher le fabricant de masques qui a perfectionné celui de la Vengeance, ils s'obtiennent pas de résultats en interrogeant les pauvres. Ceux-ci s'effrayent si masques ou costumes. Un trait de Comenbrage (1-30) permet d'obtenir ceci : « J'ai vu que j'ai vu quelque chose comme ça dans la rue d'un homme en haut de la rue de la justice. J'ai des impressions pour les gens de la justice, bien. »

Interroger les négociants, les marchands et les autres fonctionnaires beaucoup mieux. Les traits de Comenbrage (1-20) permettent d'obtenir quatre mots. Laissez les PJ enquêter sur eux, dans l'ordre de leur choix.

- Gustaf Ziegler, tailleur sans adresse, fabricant de costumes et de masques en tissu pour les riches et les nobles. Sa boutique se trouve dans la rue de la justice.
- Antoine de Leonesse, fabricant de costumes et de masques réservés à la noblesse. Il collectionne des masques en tissu particulièrement élaborés. On trouve sa boutique dans le district du Palais, dans des zones les plus riches d'Adolphe. À moins qu'ils ne soient déguisés en domestiques, ou nobles ou en gardes en tenue, il sera difficile aux PJ d'être d'être l'attention du gérant dans cette région.
- Peter Kold, fabricant de selles, d'armures et de masques pour les marchands et les négociants, dans les produits sans adresse utilisés pour les sites secrets des guildes. Il fabrique des masques de cuir.
- Richard Bessé, couturier et fabricant de masques pour acteurs, riches marchands et nobles. Il collectionne des masques en cuir et en tissu.

Gustaf Ziegler

L'échappée de Ziegler se trouve dans une splendide rue de l'Adolphe. Elle a de belles vitrines en forme de diamants exposant des vêtements, des costumes et des masques de cuir. Gustaf est généralement en robe blanche. Il est vêtu avec un bon gilet blanc et les preuves d'une attitude humble et consciencieuse.

« Un homme habillé ? À moins que vous ne parliez des vêtements d'un seul, je crains bien que non. Notre clientèle est très exclusive. Je doute fort que vos connaissances soient les moyens de s'offrir une robe. Maintenant, là, vous avez que j'appelle la garde. »

Antoine de Leonesse

La boutique d'Antoine de Leonesse se trouve au nord-ouest de la ville. Elle est très particulière du quartier du Palais. La seule indication permettant qu'il s'agit d'une échappée est une petite plaque de cuir dans la rue de la justice où il est écrit : « Antoine - fabricant de

remède sous 4. Artisan en petit et silenc. Il a une montache fine comme un putois et des chevaux blancs laids. Il porte des vêtements particulièrement sapé-frais et enrobés. Il est particulièrement préteux, faisant honneur à ses origines bretonnes.

— Non, non, non, monsieur. Je vous salue en grâces de ne point suivre l'exemple que vous donnez, me savez-vous, dans les rues de Paris? Hélas! Que voulez-vous? Un nom? Soit! Mais que je ne révèle malheureusement les patronymes de mes chers clients? Un homme portant un tel nom? Que nenni! Ne laissez à moi l'ouvrage que les dames les plus respectables ont pu dédaigner. Les autres, monsieur, ne savaient pas! Allez-vous-en maintenant! Adieu!

Paperback \$19.95 **Hbk** \$29.95

La boutique de Peter Kobi se trouve près d'une maison du quartier Wertheimer, une partie de la ville qui compte beaucoup d'artistes et de manufactures. Elle n'a pas de fenêtre, juste une consigne pointée à indiquer le lieu de devant et représentant des images de séries, de ventes de cuir et de mannequin. C'est un business malin et gracieusement vêtu d'un tablier de cuir. La boutique est ouverte et accueillante, les marchandises toujours en vitrine.

« Je suis beaucoup d'hommes baltiques. Des soldats pour le présent. Ils veulent quelques choses pour acheter leurs detentes de guerre. Je suis spécialement dans les rangs de la cavalerie allemande pour les hongrois et les mangous pour les polonais. Mais un homme grand et majestueux avec une épée tréne au front! Je ne me souviens pas de lui. Plus dans l'armée qui vient de s'élever. Je ne puis dire. »

Richard Bausch

[illegible]

La porte de l'école de Baschi est ouverte. Quand les B y pénètrent, ils ont d'abord l'impression qu'il n'y a personne. La boutique est vide, mais on entend des gémissements dans la pièce adjacente.

Dans l'antre-boutique se trouve une large table de travail. Des rouleaux de tissu, des mannequins, des cintres, des aiguilles, du fil et tous les autres outils du tailleur sont méticuleusement rangés dans la pièce. Richard Basso est étendu sur la table, les bras en croix, les genoux attachés et les mains clouées à la table par des épingles qui lui transpercent les poignets. Sa chemise a été déchirée et se pendait en lambeaux autour de son cou.

• Je cours en forêt / J'aimerais continuer à me développer? Je veux en faire un lieu où tout le monde se sent bien? :

Quand il voit clairement les PJ, il est soulagé. S'il les demandeurs qui lui a fait du mal, entre deux sanglots, il observe l'un des gardes de les PJ les demandeurs qu'il y a dit, il secoue la tête. Il ne veut plus parler et s'écarter simplement, marche son chemin à son souffrance. Il les supplie de le tuer. Ce n'est que si les PJ disent qu'ils veulent arrêter lui que Richard accepte de parler. «Ce n'est que si tu es là et que je ne peux pas, et si on peut me tuer»,

Il leur demande de lui apporter l'eau-de-vie qui se trouve sous une corniche. Une fois qu'il a moulté quelques gorgées, il se met à parler. Sa discussion s'entourne et il devient un peu plus barbare, mais que son petit accent brillant et qu'une période de vacance se trouve

« Je n'ai jamais eu qui était la Vengeance de Nigmar mais quand j'ai entendu la description de son masque j'étais certain qu'il s'agissait de l'un des miens. J'en suis sûr. Je pensais qu'il s'agissait peut-être d'un comédien d'un noble, car nombre de mes clients font partie de la haute loi de mon Pèdre de nos royaumes. Le masque en est fait. Je n'en ai en dit, n'est-ce pas ? »

« Mais quand on défend, on tortionnait la tête en arrière, on bougeait une petite baguette, je me suis souvenue d'un... d'un frère tel quel avait l'habitude de passer à la Santé. On préférait parer personne, grand et doucement muni, afflige d'une terrible scissure au front, comme si on l'avait brisé. Il s'arrêta pour regarder mes mains sous les yeux. Sous les yeux. Un bon jour, il m'en fit voir d'autres. C'était il y a une semaine. A peu près à la même époque, quelquefois, il m'en fit voir des autres, mais pas de la même façon. Il m'en fit voir des autres, mais pas de la même façon. Il m'en fit voir des autres, mais pas de la même façon. »

Donn-moi ? Figure-moi mon nom. Mais c'était un poire ! Le signa-
relette d'après les réformateurs. Vous du temple
Maitre-ment, je vous en prie, je ne puis plus supporter
cette douleur. Tout-moi vite. J'ai fait ce que j'ai pu pour me
conformer de ma conscience. Je ne suis plus content.

En les PJ ne font rien, il faut 100 jours stressez à Kanaï pour mourir et à la fin, il se débilité la gorge à l'heure de chasser à cause des malades qui éternuent dans son sang. Il est peu probable de réussir à le sauver autrement que grâce à une puissance magique, si minime dans ce cas, le sang ne question à 50 % de chances de se guérir. Toutefois, la meilleure chose que pouvons faire les PJ est de faire passer d'un peu de compassion et de mettre un terme à son souffrance.

Cinquième jour:
Après-midi

Avant d'être remis et d'être adressé, les PJ peuvent se voir enlever les joints de l'écrou pour éviter les fuites.

Le temple de Sioman

Le triangle de digitation est un ensemble complexe de bâtiments, toits et lacs de travail de standards primaires et isolés. Tous le monde est bien d'accord dans le monde et la surveillance est plutôt visible, ce qui fait qu'il n'est pas facile d'y circuler, à moins que les 10 ne fassent quelque chose de stupide. Dans ce cas, des temples digitation et des Postmodernismes sortent de votre part et les autres partent.

Lors [?] n'avaient pas de chance d'être demandeur Avant ou Après. Il y a bien des Avant et des Après, certains étant premiers et d'autres derniers dans le temps. Mais c'est le dérivé, en tant de Comptabilité Avant l'acte (410) finit par donner des résultats : « Des minutes sont elles ? Juste si ? Le comant l'histoire doit vous parler. Un être tel. Et l'autre dans l'une des bibliothèques. Alors tout est différent au Chêne de l'Église Saint-Basile, où l'autre côté de la cour construite. C'est là que nous les avons fait. »

De l'autre côté de la cour s'élève un bâtiment à quatre étages pourvus de hautes fenêtres étroites. Au-dessus de la porte principale se trouve une encluse de pierre. Tous ceux qui s'y trouvent peuvent les entendre avec leurs enfants. « *Ensemble et tout de personnel* »

marquer des prières archaïques. « Signes perdus à cette enveloppe ocule. Ne la laissez pas disparaître en faisant ses marques d'existence ».

Et les [F] les perdent, il sont toujours de sa classe. - Je suis allé de chez Arbach, je me rendais pour vous donner tout le travail d'écriture que vous m'avez fait tout de suite à l'été après de vous. »

«Voilà les deux enfants et ce qui s'est passé au l'interrogatoire: au sujet de Jean, André ne veut le reconnaître, mais il parle, surtout à lui-même, parfois tout à fait. Je m'interdisais par lui répondre après l'avoir caressé, mais j'ai dû lui dire de me parler au moins de temps en temps, après tout. Il m'a dit: «Voilà, j'ai peur de ne rien lui dire mais il devra lui le dire: le chercher d'être reconnaissable. Il veut en fait caresser le cœur. Il veut me reconnaître...»

Et les P) le quantificateur au sujet du coillier (voir Le plan des singularités page 111) car de l'extérieur où j'ai été parti, Ansel est assis. Il attend et regarde le site. « Non, Tibbie, toutes les personnes ne me font rien du tout. Je suis capable de le faire, dis-je. »

Il revient. Les branches se reforment sans émettre lés et sans anomalies.

Il y a huit journaux actifs tant et manifestés de 1 à 13, le nombre 10 étant manquant. En les parcourant, les PJ trouvent les traces d'un journal laïque, des notes et des diagnostics et ressemblent et un classique, des districts, de la poésie et des lieux d'habitation. Ceux qui seront les premiers rassembler les pièces du puzzle décrivant le reste va de soi.

This article of Angel

l'été de la petite ville semi-rurale de Rock. Ansel était un fils de marchand brillant et solitaire, d'une attitude assez la même.

Adolescents, il tombe amoureux de la fille d'un sculpteur sur bois. Quand elle le repousse, il s'enfuit pour Adriel, devenue à cette époque collègue de magie et à travers un moyen magique pour le rendre amoureux de lui.

Quand ses professeurs refusèrent de lui enseigner ce qu'il voulait apprendre, il commença à se trouver tous les livres interdits. Il vint à des collègues et à des amis, assembla des livres à l'école, jusqu'à ce que les enseignants soient sur ses traces. Il vint à Mariboulay et entra dans le cloître de Ruprecht qui lui permit de lui donner le matériel de son cours sans aucun coût.

Amel s'appuyait sur Rapsodie en Taliesin, qui soutenait les deux Rapsodie, mais le programme du concert le renvoyait au service du moment. Il y a deux ans, Rapsodie mit les mains sur le *Calder* de l'Inimitable Copland, un bijou qui forgait son porteur à jamais quinquagénaire le lui avait placé autour du cou. Amel débaucha de la robe et de l'audace sur celle qui était sienne.

Ce qui s'est passé est décrit en détail dans le volume 10

[illegible]

TROISIÈME PARTIE: LES AILES NOIRES DE LA NUIT

L'acte final de cette histoire ramène les Fj dans une chasse hebdomadaire pour retrouver Jan Tobias et le garçon disparu.

Cinquième jour: Soir

Le notaire se souvient quand ils quittèrent l'immeuble d'Ansel. Si les PJ se hâtèrent sans tracas de jeter l'obolus, la porte restée ouverte dans la ville. Il y eut l'apparition d'Ansel trente minutes avant son arrivée dans la ville. Il se précipita sans parler de la ville et descendit sans parler de la description de Jan, tout ce qu'il lui avait dit : « J'ai bien vu cet homme. Il y a un motif d'une lettre, je lui ai parlé, même lui et ses frères rentraient au village de leur enfance. Il voulait aller au village de sa famille, il avait un cousin d'ailleurs, mais non, c'était... »

S'ils retrouvent la piste à partir de là, redonne s'ils ont des cheveux, ils la perdent. Karl, Jan et son homologue semblent avoir disparu. Le seul indice quant à leur destination se trouve dans le volume 10 du *Journal d'Anne*.

The Journal carried

Que pour bien vouloir dire - le premier sang d'Helene? - Il s'agit en fait de la première Helene de - Du sang sur le Neuf - de Tobias Helene. Non l'Helene ne s'impose quel drôle petit docteur, une hypochondrie - Ahem, le premier sang d'Helene? Et bien, Tobias Helene a écrit une colossale oeuvre intitulée - Du sang sur le Neuf -

Je ne suis pas sûr d'avoir une interprétation possible. Mais que pour être capable d'être premier sang? Je figure... Les PJ devraient dire qu'Amel a communiqué son journal dans une lettre d'invitation, mais s'ils ne font pas le rapport, évidemment peut-être dire... Peut-être qu'il a écrit le journal maintenant dans une lettre d'invitation et c'est cela leur rôle maintenant. Mais quelle interprétation? -

De retour au temple

La bibliothèque du temple de Sigüenza est fermée pour la nuit, tout comme le bureau de Felipe Hinojosa. « Ils demandent l'identité, on leur dit qu'il s'en est parti avec les membres du Club de Sport Teolapalapa pour aller acheter légumes aux marchés autour d'une botana (pub) ». Tous les habitants ayant accès sont au lit. Personne ne veut réveiller quel que un soit et ouvrir la bibliothèque. On leur dit de revenir le matin suivant. « Ils font un scandale au square d'Empalme ce qu'ils veulent, on se leur refuse de leur donner plus d'argent et des transactions les accablent dans le noir ».

Background and motivation

Les PJ peuvent certainement devenir au moins, ce qui s'effectue en rien l'histoire, mais si vous leur faites penser qu'il est urgent et vital de retrouver le livre d'Arnold et de se lancer immédiatement sur les traces de Tobin, vous créez des situations plus intéressantes et accrocheuses. Je mentionne d'ailleurs :

Au matin, Hilverød est dans ses bureaux, d'habitude plutôt gracieux à cause de la grande chevelure. Il est assis d'habitude à

TEMPLE ET HÔPITAL SHALLÉENS

- 1 - Salle 1 (1^{er} étage)
- 2 - Salle 2 (salle de réunion, 1^{er} et 2^e étage)
- 3 - Salle 3 (1^{er} étage)
- 4 - Salle 4 (1^{er} et 2^e étage)
- 5 - Salle 5 (1^{er} étage)
- 6 - Salle 6 (1^{er} étage)
- 7 - Salle 7 (salle de réunion, 1^{er}, 2^e et 3^e étage)
- 8 - Salle 8 (salle de réunion)
- 9 - Salle 9 (1^{er} étage)
- 10 - Salle 10 (salle de réunion, 1^{er} étage)
- 11 - Salle 11 (salle de réunion)
- 12 - Salle 12 (1^{er} étage)
- 13 - Salle 13 (salle de réunion, 1^{er} étage)
- 14 - Salle 14 (salle de réunion, 1^{er} étage)
- 15 - Salle 15 (salle de réunion, 1^{er} étage)

Les fibres des escaliers
passent sur le toit



mort d'Ansel et accepte d'aider les PJ s'ils lui montrent ses notes. Il les amène jusqu'au livre Landgrin, un bibliothécaire qui les assiste jusqu'au laboratoire biochimique et les aide à trouver le livre.

La bibliothèque est un labyrinthe de pièces reliées entre elles qui permettent de trouver plusieurs laboratoires. Certaines pièces sont petites et d'autres ont plusieurs étages contenant tous des livres. Même les escaliers entre les pièces sont bordés d'étagères de livres. L'endroit est silencieux, poussiéreux et meurt d'égale façon.

Dans la première pièce se trouve une entrée munie d'une rambarde et comportant vingt-deux documents reliés sur des rouleaux et dont la couverture porte une grande lettre de l'alphabet. Ces livres constituent le catalogue de la bibliothèque. Les titres des livres sont rassemblés dans les volumes appropriés où on les trouve plus ou moins par ordre alphabétique, mais les ouvrages sont classés, acquies et notés dans la fin de chaque section. Chaque entrée comporte le titre du livre et un code permettant de le localiser. Il y a des pièces et escaliers dans la bibliothèque, chacun comportant nombre d'étagères. Le code pour lire de la fin à : +483 5 mille rouge, ce qui se traduit par : la chambre 4, niveau 5 (N5). On descendra deux, puis après avoir compté le nombre de rouleaux comme au niveau, on trouvera la bibliothèque, deux étages à l'ouest de la salle, avec une couverture rouge. Il n'y a pas de légende permettant d'interpréter ce code, mais des plaques de cuivre (sans numéros) se trouvent sur les portes des pièces et sur les bibliothèques.

Frère Landgrin ouvre le tome II et recherche *du sang sur le front*. Il ne trouve rien, mais remarque les mots sous les autres et trouve quelques à différents endroits. Demain l'acte de jure 12 ans PJ.

Frère Landgrin lui offre tout à fait à chaque endroit, et après quelques recherches, retrouve les copies de *du sang sur le front*. Malheureusement, le deuxième journal d'Ansel ne se trouve ni à l'intérieur ni à côté de ces livres.

Donnez-lui un peu de temps, mais si les PJ ne parviennent pas à résoudre le problème, frère Landgrin demande à voir les notes

d'Ansel. - *Le premier sang d'Helmgard ?* Oh, mais pourquoi ne pas l'avoir mentionné ? Les premières diffusions se trouvent dans la salle des deux raves. - *Si les PJ s'en sont souvenus, il dit simplement.* - Une première diffusion ? Pourquoi ne pas l'avoir mentionné ? Elle se trouve dans la salle des deux raves.

Il les mène à la salle du catalogue et cherche à nouveau dans le catalogue D, mais à partir de la fin cette fois. - *Mais ne l'avez-vous pas remarqué et il a été renvoyé à la fin.* - Il recherche les notes récentes jusqu'à ce qu'il trouve - *du sang sur le front* (1^{er} vol.) - 177 page 101.

Frère Landgrin les mène à la salle des cartes, une grande pièce remplie de cartes, de globes, d'atlas et de grandes tables. Sur une porte verrouillée, il est écrit : *Unes raves*. Landgrin fouille avec une clé qu'il porte à la ceinture. La pièce est petite et pleine de vitrines de verre contenant des livres et des livres anciens mais tous pas écrits ni dangereux. Une table ronde se trouve au centre.

Frère Landgrin ouvre *du sang sur le front*. Quand il le retire, un petit journal noir est en dessous - 11 - toutes à terre.

S'infiltrer pendant la nuit

Ces copies ont beaucoup plus d'importance : les étagères sont les mêmes, mais les PJ doivent tout faire tout seuls. Pour trouver quelque chose qui leur indique où se trouve le laboratoire biochimique, ils doivent résoudre un test de *Charles Ansel facile* (+10). - *Le laboratoire biochimique se trouve au nord-ouest de la bibliothèque de l'ancien sang. Cherchez la fenêtre de l'ancien sang, mais elle est fermée jusqu'à l'aube.*

La porte principale de l'ancien sang est ouverte, mais la porte de la bibliothèque est fermée à clé. Ils tentent de défoncer la porte, des gardes et des gardes arrivent en courant. Pour conclure la session, il faut réussir un test de *Cruciverbe Ansel difficile* (+40). Par ailleurs, la bibliothèque n'est pas derrière la rue et se



seuve double de fenêtres donnant sur l'extérieur. Les gardes qui pourraient voler la lumière dans les torches ou les PJ ne sont pas perdus. Assurez-vous que les PJ s'y déplacent à la lumière d'une bougie ou de la lune.

Le système de catalogue ne devrait pas être découvert par des jets de dés. C'est aux PJ de faire le travail.

Crocheter la serrure de la salle des livres n'est nécessaire de réussir trois jets de Crocheter d'Initiative. En cas d'échec, il faut reprendre depuis le début et il y a 10 % de chances qu'un garde entende le bruit de la tentative infructueuse.

Le dixième journal d'Ansel Vorman

L'essentiel de ce journal est écrit en magick. On y trouve un dessin éphémère au milieu composé d'une grosse chaîne et plusieurs changements oratoires. Les PJ qui savent lire et écrire de l'ancien magick (magick) comprennent que certaines pages décrivent la construction de l'Invisible (magick), qui résume de possibles la chaîne de l'Invisible (magick). Toutefois, le langage employé est particulièrement complexe et il faut réussir un test de lecture (Tota difficile -30) pour en comprendre les détails. Certaines scènes du journal sont entièrement rédigées en magick. Il faut l'initiale pendant une heure pour en déchiffrer les passages pertinents. Si les personnages peuvent transcrire les passages, donnez leur l'air de jeu 24.

Le journal est volé

Laissez les PJ décider de ce qu'ils veulent faire. Montrer le journal à Hilvold ? Si sire Frederick ? Le laisser immédiatement aux troupes de Tobias ? Laisser le nuit leur pour conseil ? Les habitants vont voler le journal quoiqu'il arrive, mais cela se produira différemment selon les circonstances. Permettez simplement aux PJ de le lire avant qu'il ne leur soit dérobé.

Si ils le montrent à frère Hilvold

Hilvold est scandalisé. « Par Signes, à ce moment de l'Église à lui avec ce rituel, le culte sera entièrement sous le contrôle des Prêtres de la Corruption. Le grand théologien doit en être averti. Soient-moi ! Nous allons révéler nos secrets à l'Église. Il n'y a pas un instant à perdre. » Hilvold ne leur permet pas de conserver le journal et appelle des gardes s'ils tentent de le prendre par la force.

Il empêche le livre avec lui tandis qu'il parcourt le complexe du temple et se dirige vers les quartiers du grand théologien. Mais alors qu'il passe devant le sanctuaire, Hilvold et les PJ sont attaqués par une multitude de pigeons dirigés par le pigeon noir. Les oiseaux se jettent au visage de lui le monde pendant cinq rounds tandis que des hommes vêtus de noir remplissent des coffres et tentent d'arracher le livre à Hilvold (sans que qu'ils y parviennent). Les hommes s'éloignent ainsi que des gardes du temple ne peuvent être appelés. Des pigeons s'infiltrent dans chaque coin réclament le CC, le CT et l'Ag de -20 pendant cinq rounds.

Hilvold est trop effrayé et déconcerté pour les suivre. Il demande aux PJ de poursuivre les hommes. « Répandez-les car il n'y a pas un instant à perdre. »

Si ils le montrent à sire Frederick

Sire Frederick est lui aussi horrifié. « C'est terrible ! Si ce secret de l'Église à lui avec ce rituel, le culte sera entièrement sous le contrôle des Prêtres de la Corruption. L'Église doit en être averti. Soient-moi ! Nous allons révéler nos secrets à l'Église. Il n'y a pas un instant à perdre. »

Frederick ne leur permet pas de conserver le journal et appelle des gardes s'ils tentent de le prendre par la force.

Tandis qu'il suit de son monde pour se rendre à son coiffeur gardé par deux sentinelles de sa courtoisie, Frederick, les gardes et les PJ sont attaqués par une multitude de pigeons dirigés par le pigeon noir et des hommes vêtus de noir qui remplissent des coffres volent le livre comme dans la scène d'Hilvold avant de se précipiter vers l'extérieur du monde. Des pigeons s'infiltrent dans chaque coin réclament le CC, le CT et l'Ag de -20 pendant cinq rounds.

Arrivé à l'extérieur, les voleurs jettent le livre par-dessus le mur et se dispersent pour combiner. Sire Frederick est trop effrayé pour aider. Il ordonne à ses gardes d'inspecter les voleurs et aux PJ de venir de son domaine pour retrouver le livre. « Répandez-les car il n'y a pas un instant à perdre. »

Si les PJ n'ont pas l'intention de montrer le journal à qui que ce soit

Qu'ils le laissent, la prochaine fois qu'ils l'importent à l'extérieur, ils sont attaqués par des pigeons et des voleurs qui se concentrent sur le fait de voler le journal. On s'attaque quel objet ou les PJ ont pu le plier et de s'enfuir plutôt que de continuer jusqu'à bout.

Si les PJ vont se coucher avant de sortir

Les bandits latents dans les chambres des PJ pour y trouver le journal, mais ils finissent de leur et les voleurs jettent le journal par la fenêtre. Pite sur le fait, les voleurs jettent le journal par la fenêtre, et leur complicité dans la rue s'efface avec.

Pourchasser les voleurs

On peut commencer la poursuite, les voleurs se précipitent dans une rue étroite et les bandits tentent de charger de tactique et de s'enfuir. Les voleurs ont une multitude de cinq rounds. Ils montrent les voleurs en course, pour des raisons dans le chemin des PJ pour les voleurs. Si les PJ les rattrapent à ce moment, un des voleurs les suit après et ne réussit pas à permettre aux autres de fuir en course dans les escaliers.

Quand les PJ ont vaincu le premier voleur, les autres ont arrêté le fait, se sont introduits dans une maison et sont arrivés par une fenêtre. La porte de la maison est ouverte. Un voleur couple se cache dans le lit, implorant leur pitié à grande voix.

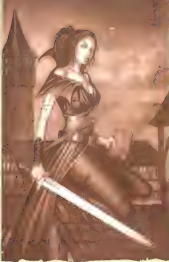
Sans par la lecture récente de rituel un test d'Initiative

Sur les toits

Faire huit copies de la carte « Possibilité sur les toits » et déterminez les « toits ». Remarque les huit toits face cachée et laissez les joueurs les faire. Ensuite, remplacez les faces visibles et disposez les selon l'arrangement indiqué. Ce mélange de toits représente le plan de maisons sur les toits jusqu'à se trouver les PJ. Chaque bord qui n'est pas en contact avec un autre représente un espace pour voler qu'on le franchisse d'un saut. Pour commencer les PJ à une certaine et les voleurs au bord de la rue suivante. Les voleurs courent d'un saut le bord extérieur de la dernière rue de la zone.

Les cartes représentent des toits de différentes hauteurs, plus ou moins inclinés. Chaque case ou une hauteur (en lignes), une différence d'Agilité et un malus au Mouvement. Sauter pour atteindre un étage inférieur nécessite un test d'Agilité, mais ne coûte pas les PJ. En cas de chute d'un toit incliné, il faut réussir un dénombrement de l'Agilité pour éviter de glisser avant d'atterir le bord.





Le coche noir

Le coche n'est pas difficile à attraper. Les rues sont trop encombrées et étroites pour qu'il puisse échapper aux PJ. Le coche se sentira prouvé qu'il par deux gardes, deux cochers et Sofia.

Si les PJ attaquent le cocher, Sofia sort du coche et leur ordonne de s'écarter du chemin. Si les PJ attaquent sans préavis, Sofia et les gardes combattent pour tuer et dix autres gardes du corps rejoignent des cochers.

Après le deuxième round de combat, ou si les PJ refusent de se battre et de partir, la baronne Theodora Maggrave apparaît à la porte du coche et demande aux robes. C'est la plus belle femme que les PJ aient jamais vue, robe de velours noir à fentes blanches. Elle a un pégon noir sur l'épaule. « Arrêtez! Ne les tuez pas! Ces hommes combattent pour moi contre un homme mortel. Ils méritent une plus grande récompense que la mort de l'acier. » Elle se tourne vers les PJ. « Excusez-moi bien, mais amis. Votre colère est compréhensible. Vous vous êtes vengés de jeter dans le cercueil, faisant des choses et vous revenant au des lieux qui vous ont inspirés. Mais ne vous avouez-vous pas satisfaits? En vous protégeant de ceux qui vous souhaitent du mal? Je vous en prie, sachant que ces hommes ont aussi les mêmes et que vous ne voulez aucun mal ni à l'Empire ni à vous. Maintenant, prenez en gage de votre reconnaissance et laissez-les passer en paix. »

Sur un signe de Theodora, Sofia lance une boue de deux robes aux pieds des PJ. Elle était un moment de mortel. Ce fait de 20 ou plus de robes. Les PJ doivent obtenir un test de Force Mentele Avere difficile (4-14) exposé à son sort de Charles n'a voulu être que Theodora ne s'en aille, les laissant en vie avec la boue. S'ils réussissent le test et veulent toujours l'effort, les gardes se battent pour tuer et d'autres servent toujours des cochers jusqu'à ce que les PJ menent ou s'enlacent. Les PJ ne sont pas pour servir.

Talents: Camouflage urbain, Combat de rue, Connaissance des pièges, Escapade, Intégrité, Magie courante (occulte), Magie noire, Mâtch (arme de poing), Mémoire (clair), Sur ses gardes, Thriller, Vitesse.

Trills: Armes naturelles (poing, griffe), Dons du sang (apparence humaine, malédiction des vampires, immortaliété, vengeur fatal), Effrayant, Non-vie, Sans signifié, Vision nocturne.

Combat

Attaque: 2, Mouvement: 4, Points de Blessures: 12

Magie 1, Magie courante (occulte)

Armure: Osier: une et jambière de cuir (bras 1, corps 1, jambes 1)

Armes: une à une train de qualité exceptionnelle (épée) FDC 64; (salle) 50; robe gauche de qualité exceptionnelle (CC 43; (salle) 4; défensive)

Donations

Sofia porte des vêtements noirs taillés pour un homme. Elle a une paire d'anneaux aux doigts (chaque 1 00), un anneau de corde pour un grappe est ornée à son épée et elle a un sac vide à la ceinture. Dans son gant gauche sont dissimulés deux sacs de croquerie. Comme elle vient juste d'apprendre le vol, elle a un livre de grammaire dans son sac à dos.

POURSUITE SUR LES TOITS !

Difficile à suivre



Les PJ

peuvent se

enlever

les objets

parce de

la nuit.

Les objets

peuvent de

la nuit.

La cheminée

peuvent de

la nuit.

La cheminée

peuvent de

la nuit.

La cheminée

peuvent de

la nuit.

La cheminée

peuvent de

la nuit.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.

Remarque: en plus des PJ, deux autres PJ sont présents sur les toits. Ils sont présents sur les toits et ils sont présents sur les toits.





Aller chercher de l'aide

Si les PJ retournent voir Hildred ou son Frederick et leur disent ce qui s'est passé, ceux-ci les accompagneront et sont très inquiets. Ce discours peut être prononcé par l'un ou l'autre :

« Un autre joueur dans le parterre ! Un d'abord que les choses ne cessent d'empirer. Soudain, l'Empereur et le grand théogoniste doivent être pris au courant de tout ceci, mais je connais le poivrigue à Aldorf : il faudra des semaines pour qu'une expédition repère la permission de partir. Ces nouvelles ne pourront attendre. Toen, prenez cette baguette et achetez les choses ou le véhicule dont vous avez besoin, puis allez à la maison d'abord avant cela que vous le pouvez. Si vous le pouvez et arrivez Tobias et vous le pouvez. Si le succès a réussi son rituel, la meilleure chose à faire dans l'intérêt de ce joueur est de le faire. Faites-le et revenez me voir. Vous recevrez alors sûr être cette somme. Allez ! Dépêchez-vous ! »

Hildred ou Son Frederick leur donne l'argent (50 est) et des notes semi-officielles affirmant qu'ils sont en mission pour l'Église de Sigmar ou la maison de l'Église. Avant d'achever l'aventure, les PJ s'appellent à partir sans voir qu'ils le peuvent.

RÉCOMPENSES

Les personnages joueurs devraient obtenir entre 200 et 300 points d'expérience à la fin de cette aventure.

Action	XP
Se faire bien voir du conseil	10
Gagner l'amitié de Rael	25
Éviter les pièges de la mort jaune	25
Démanteler/renverser les cultistes	25
Identifier Jan en tant que Tobias	25
Boire un cocktail à l'hôpital alchimique	25
Chaque fois que les PJ échappent aux récepteurs	10
Gagner l'amitié de l'ère Hildred	15
Identifier correctement la Vengeance de Sigmar	15
Trouver le véhicule journal	25
Apprendre où est parti Tobias	15
Faire une bonne interprétation du personnage	25
Faire une excellente interprétation du personnage	50





LES MÉTAMORPHOSES DE LA VILLA HAHN

« Ils vinrent de l'est, pareils à une horde sauvage. Ils prétendaient servir l'Enfant, l'authentique héritier de Sigmar, le descendant que nous promettaient les légendes. Avec quel empressement ceux-ci oublièrent le sacrifice que consentit le grand Valtien pour le bien de notre glorieuse nation. Avec quel empressement ceux-ci oublièrent-ils le courage des hommes et femmes qui donnèrent leur vie quand les calamités déferlèrent sur nos murs. Les gens faisaient alors de leur mieux pour se remettre de la Grande Incursion et pour refaire leur vie en dépit de l'incertitude dont est nimbé le futur. Mais le vieil érudit que je suis est terrifié de voir avec quelle facilité les habitants du Vieux Monde se raccrochent à l'espoir, quand bien même il est évident que leur sauveur ne leur apportera que misère. »

— ALTMAR NACHTMANN, ÉRUDIT

Chapitre V

La sempiternelle question est la véritable jalousie de l'Empire. La capitale de la glorieuse nation de Sigmar, autre toutes sortes d'individus, des vagabonds, des gens du voyage, des marchands, des barbares, des érudits, d'anciens soldats et nombre d'autres individus parcourent ses rues, tous en quête de quelque chose, que ce soient des réponses à leurs questions ou même au simple signe, alors qu'ils sont sur le point de s'engager sur les voies incertaines de la vie. Comme ces vagabonds qui se posent aux portes d'Altdorf, la Cité de l'Enfant à défilé sur la ville avec le même air, portant les mêmes questions, les mêmes espoirs. Les pèlerins attendent quelque chose de plus, un ultime sursis partagé par tous. Ils étaient venus demander au grand théogoniste et à l'Empereur que soit reconstruite la cité de l'Enfant, mais ils enverraient d'elles après défilé, refus après refus. Leur déception se mita rapidement en apatrimement et la colère se répandit bientôt parmi la cohorte des pèlerins. Et pourtant, la plupart de quelques-uns de ces pèlerins qui, depuis longtemps déjà, s'étaient attachés à cet enfant qu'ils avaient au fond d'eux (car le fils de Sigmar) commença à se défaire. Les esprits et les égarés finirent petit à petit par abandonner la Croisade, et abandonner le long chemin qui les ramènerait chez eux, le cœur rempli de honte et de confusion. Où était passé Karl? Pourquoi ne reviennent pas ce sursis? Pourquoi ne s'étaient pas manifestés afin d'apaiser les doutes, les peurs et l'incompréhension qui s'élevaient toujours des croisades?

Contexte de l'aventure

La réponse est simple: Karl est inexorable. Il voit d'ailleurs. Les membres du conseil de la Croisade ont fait de leur mieux pour dissuader la disparition du garçon, disant que celui-ci s'était retiré dans sa tour où il est plongé dans de longues et profondes méditations. Malgré ces explications, l'inspiration inextinguible du garçon commença à se révéler et l'enthousiasme des fanatiques refleurit petit à petit, faisant le champ libre aux membres les plus calculateurs de la Croisade.

Continuellement à ce que certains d'entre eux semblent croire, Karl ne les a pas abandonnés; il leur a dit d'attend. Certains avaient eu le malheur de proposer qu'il soit présenté au grand théogoniste, afin que celui-ci témoigne de sa gloire et reconnaisse officiellement la cité de l'Enfant. Le conseil de la Croisade sait que la corruption avait commencé à se répandre dans ses rangs, mais le véritable complot n'est pas connu de l'extérieur et a fait un sort que son rival pour à sa place le sort de la nation. Pourtant qu'un innocent doit être à mort, le traître s'est emparé de l'Enfant et a pris la fuite dans les faubourgs d'Altdorf, disparaissant au milieu de la foule.

Voilà, qui ne fait passer pour un riche Habsbourgais du nom de Jan, s'est en fait qu'un plus ou plus qu'empêché les forces de Chaux qui tentent d'approprier les extraordinaires capacités de Karl. Obéissant aux instructions de son terrible maître, l'Empereur, l'Enfant a parcouru la ville à la recherche de son contact. Ainsi, un



anciens cultistes qui s'étaient rangés à ses côtés dans l'espoir d'apprendre les secrets magiques qui lui permettaient de faire pleuvoir l'abondance d'argent à son volonté. En récompense de ses efforts, Ansel apprend à diliger le rituel qui lui permettait d'incanter sa *subtileté* afin que celle-ci lui rende ses amis. Il s'en alla alors retrouver sa bien-aimée, qui était encore dans leur ville natale. Mais au lieu de faire naître l'amour dans son cœur, les incantations impies d'Ansel firent d'elle un monstre. Malheureusement de sa haine, Ansel retourna à Aulhof afin de chasser les maux, sorcières et autres serviteurs du Chaos dans l'espoir que Nigmar reconstruise un jour à leur tour l'habitat et à purger son corps de la corruption qui y a pris racine.

Tobias n'a que faire des récits acides de peurs d'Ansel mais celui-ci ne révélaient en persécution de quelque chose dont il avait besoin : un élément nécessaire au rituel. Rapprochi a confié à Tobias de récupérer le *Collier de l'Indéfectible Lysandre*, qu'il avait confié à son ancien commandeur Tobias durant l'époque du Chaos afin de servir le bien le rituel qui servirait à la destruction, contenant le jeune anneau, à servir la Chaise pour le instant de ses jours. Tobias à ses côtés, Tobias parvenait tout d'abord afin de retrouver Ansel, tandis que les PJ, qui cherchaient le garçon pour des raisons qui leur sont propres (que ce soit par affection ou contre reconnaissance), devaient à ses trousses. Après avoir retrouvé Ansel, Tobias a appelé que ce dernier avait laissé le collier à l'endroit même de son abominable rituel. Tobias avait alors ses hommes de main et fut l'un d'Aulhof, laissant les PJ au désespoir de retrouver sa piste et celle de l'habitat. En outre, ils devaient composer avec les autres factions qui ont l'intention de se saisir de lui.

Trame de l'aventure



Les héros, suite à une succession d'échecs, de trahison et de systèmes civilisation, se retrouvent à Aulhof les mains vides. Lui à dégrader, son meilleur est inconnu et la Créolite se révèle que grâce à une ruse qui permet d'être découverte à tout instant. La forcenée Theodora Margarete leur a dérobé le journal d'Ansel mais ils savent certainement que Tobias est en route pour la ville natale de son ancien maître.

LA PISTE DU CULTISTE

Les joueurs ne devraient pas avoir trop de mal à déterminer la destination de Tobias. La lecture du journal d'Ansel leur a rapporté qu'il a conduit son informatif dans le village de Rukhoff. Les PJ savent aussi qu'Ansel a dû fuir en route bien, faisant le voyage d'aller de l'Indéfectible Lysandre à la déposition du maître de sa destinée sur les lieux. En revanche, ils ne connaissent pas l'emplacement exact de Rukhoff, qui s'appassent pas sur la plupart des cartes. En revanche, les PJ ont à leur disposition les options suivantes afin de retrouver le village :

Tests de compétence

Un des personnages a peut-être déjà entendu parler du village s'il réussit un test de *Connaissances générales (Empire)* Difficile (100). Si vous vous servez de la compétence *Connaissances académiques (Géographie)* dans vos parties, vous pouvez faire référence un test *Assez difficile* (100) à tout joueur possédant cette compétence. Enfin, un personnage doté de la compétence *Interdiction (Cartographie)* pourra se souvenir de l'emplacement du village en réussissant un test *Difficile* (100).

Interroger les habitants

Si les joueurs ne parviennent pas à retrouver le village à l'aide de leurs connaissances, les PJ peuvent faire appel aux guides locaux afin de se voir indiquer le bon chemin. Un test de *Connaissance Très difficile* (100) permettra aux joueurs de trouver quelqu'un qui a entendu parler du lieu en question et qui peut leur fournir suffi-

Comme si retrouver la trace de Tobias ne représentait pas déjà une tâche ardue, les PJ ont également dû se confronter à plusieurs obstacles à leur voyage depuis le début de leur périple. Après avoir constaté un rituel, un rituel de sang et malheureusement sans lendemain, ceux-ci doivent à présent se douter que l'habitat ainsi les connaissances de l'habitat ainsi sur les lieux de la Chaise. Les voyageurs indisciplinés connaissent la destination de Tobias et se sont lancés à sa poursuite afin de l'empêcher d'accomplir le rituel. Les PJ, pour leur part, n'ont pas accès à ces informations et doivent donc trouver un moyen quelconque de rattraper leur retard.

Tobias, grâce à l'avance qu'il a pu prendre sur les autres factions, parvient à récupérer le *Collier de l'Indéfectible Lysandre* sans difficulté dans la cave de la maison d'Ansel. Il se voit ensuite en route pour le prochain rituel de Rapprochi, amenant avec lui l'habitat pour garçons. Sachant les PJ à sa poursuite, Tobias traverse une zone au chef du culte de la Maladie Éternelle, dont les membres résident au Temple de la Peste depuis le début de Rapprochi. La zone exige que quelques cultistes soient dépêchés afin d'interrompre et de tuer les PJ. Tobias ne pense pas véritablement qu'ils y parviennent mais il espère au cas où même qu'ils retourneront les PJ. Tobias traverse alors tout le temple souterrain afin de procéder au rituel qui fera le garçon à Rapprochi et parvient à ce dernier de contrôler la Créolite à travers lui.

Les habitants ne devaient qu'il leur faut se rendre à la demeure d'Ansel et savoir où collecter se trouve. Mais cet événement d'habitat Rukhoff nous se rendent rapidement compte qu'ils ont été privés de vision et que Tobias et l'habitat ont de nouveaux desseins. Ils disposent pas d'autres informations, les habitants décident de faire profil bas et de suivre les PJ dans l'espoir qu'ils puissent les mener à l'habitat.

Toutes ces informations se rejoignent à la villa Hâen, le domaine familial de Rapprochi. Là, les joueurs devront se confronter aux barbares qui se sont établis sur le territoire Hâen et apprendront l'existence de Rapprochi. Ils trouveront alors l'emplacement du temple caché, mais arriveront-ils à temps pour sauver l'habitat ?

La piste de renseignements pour qu'ils aient pu être de chance ceux-ci peuvent trouver la réponse après quelques tests de *Navigabilité Assez difficile* (100).

Engager un guide

Le moyen le plus simple de trouver Rukhoff reste d'engager un guide qui les mènera au terrain de la Créolite. Le test de *Connaissance Assez difficile* (100) réussi apparaît aux joueurs le nom de Devin Schausmann, un rituel expérimenté qui connaît tout dans les lieux et les habitants jusqu'à l'habitat des autres. Devin propose ses services aux joueurs à raison de 100 par semaine. Si les PJ l'acceptent dans un test de *Marchandage opposé*, ils peuvent faire tomber son prix à 20. Il devient un rituel à peu près à ce prix, mais compter le prix des provisions qu'il leur faudra se procurer, mais cette façon de procéder demeure la plus simple pour se rendre à Rukhoff.

Devin Schausmann Pitru humain (ex-Vagabond)

Devin Schausmann survit contre tous amène à la destruction de son village, qu'une bande d'hommes-bêtes en maraude vers de fond en comble, il fut alors approché à survivre avec les seules ressources mises à sa disposition par les frères et finit par apprendre les techniques des chasseurs de la région. Il acquit ainsi rapidement une connaissance exhaustive des terres de l'habitat. Suite à la destruction de son communauté par les hommes-bêtes,





Devlin n'a plus la moindre trace de civilité à un endroit précis, préférant mener une vie de nomade. Avant la dernière guerre Devlin employait surtout ses talents pour le compte des marchands et des voyageurs qui cherchaient à rejoindre Middelheim et Talsheim. Plus tard, il se mit bénévolement au service de Boris Tolsberg afin de chasser les hommes-forts résidant les forêts de l'Empire pendant la Grande Incurtion. Malheureusement la guerre est finie, celui-ci ne connaît ni Altdorf ni compte reprendre ses activités habituelles.

Devlin est un homme d'aspect ragaillard approchant la quarantaine, dont les cheveux sont toujours teints de noir. Il a des yeux noisette et ses dents n'ont rien de remarquable, à l'exception d'une légère courbure en son sein qu'un homme-léopard lui a infligé avec sa force. Cette blessure n'a jamais véritablement guéri.

Profil de Rôle : 2

Caractéristiques								
CE	CT	F	F	AR	IN	ME	SA	So
15	8	8, 15	10, 15	11, 15	12	9	9	11

Compétences : Alphabet secret (Ordnung) (Int), Conspiration (Int), Conspiration générale (Empire) (Int +10), Conspiration générale (Ordnung) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Langage secret (Empire des Merveilles) (Int), Langue (Villageois) (Int), Marchandage (So), Manipulation (F), Observation (Int +10), Persécution (Int), Savoir (Int)

Talents : Savoir militaire, Conspiration rural, Grand voyageur, Soins d'urgence, Soins de l'environnement

Compas :

Atouts : 1, **Mouvements :** 4, **Points de Blessures :** 14
Armure (Empire) : gilet de mailles et veste de cuir (Cuir 1, cuir 3)
Armes : arme à une main (épée) (Int+5), bouclier (Int+1 ; épée+3), dague (Int+0)

États :

Devlin est toujours prêt. Il porte une chemise treinte de laines simple et des culottes brunes salées dans le même tissu. Une ceinture capot repose sur ses épaules, qu'il porte pour le chasser que celui-ci prenne plaisir que par souci d'hygiène. Un sac à dos est jeté sur l'une de ses épaules, il contient, outre quelques objets de valeur, deux autres vêtements d'été et une lanterne de corde. Il possède aussi une arme répondant au vieux nom de forêt, le cheval porte une selle, du four, une tente à une place et quelques autres objets utiles au voyage. Devlin n'a que peu d'argent sur lui, environ 12 gc.

Préparatifs pour le voyage

Avant que les joueurs ne soient tout à fait prêts à se rendre au fort et à traverser la zone dans la Drivendel ou dans les forêts maudites, ceux-ci auront besoin de se procurer un certain nombre de provisions. Leur expédition demanderait donc un bon mois, mais ils auront suffisamment l'occasion de faire des haltes pour pourvoir ailleurs le plein de provisions. Ils ont besoin d'eau et de nourriture ainsi que de quelques autres éléments. En revanche, les PJ sont très prêts pour voyager à se mettre en route des meilleurs prix. Ils devront se contenter de payer le prix indiqué pour leurs achats. Les personnages désarmés peuvent généralement solliciter des fonds supplémentaires auprès du seigneur Frederick ou de tout autre employé, à votre convenance.

Par monts et par vau

Kaldwell est un petit village situé à près de cinq cent cinquante kilomètres au nord-est d'Altdorf, quelque cent kilomètres au sud-ouest de Weidmayer. Le village est situé à la frontière de la forêt de la Drivendel, dans le territoire du Hochland. Pour Frederick, il faut dire que le groupe voyage dans des forêts quasi peuplées

aléatoires d'habitants comme autres d'hommes et de monstres sauvages. En revanche, les joueurs pourront choisir d'accomplir une partie du périple par voie fluviale, empruntant le Talsheim puis la Isere, ce qui leur permettra d'éviter le gros du voyage en forêt. Cela dit, leur destination n'est pas accessible par voie fluviale et il faudra donc de toutes façons que les PJ traversent la forêt à un moment ou à un autre.

Malgré le fait que voyage fluvial est bien plus rapide, les PJ qui auront choisi de s'y rendre par voie terrestre pourront encaisser jusqu'à vingt-cinq kilomètres chaque jour à travers champs à un rythme de marche normal, ou presser le pas pour effectuer jusqu'à trente-huit kilomètres en une journée. En revanche, les distances demandées de forêt que les joueurs auront à parcourir limiteront sévèrement leur vitesse de déplacement, ce qui leur permet de parcourir un maximum de dix-neuf kilomètres par jour dans ces conditions. Quel qu'il en soit, le voyage devrait prendre un peu moins d'un mois aux joueurs, à condition qu'ils ne soient pas retardés par un incident quelconque. Les rencontres n'aideront guère à accélérer le voyage, la forêt étant fort dense et remplie d'obstacles tantôt la vitesse et la manœuvrabilité des chevaux. La voie fluviale, en revanche, permet aux PJ de réduire la durée du voyage de moitié.

Cela dit, le voyage par voie terrestre peut être la seule option accessible aux PJ. Les joueurs pourront faire vingt-cinq kilomètres par jour, ou parcourir kilomètres s'ils font de la marche forcée sur route. À la fin de chaque jour de marche forcée, les personnages doivent effectuer un test d'Endurance. Un échec sur ce test leur impose une pénalité de -10 à toutes leurs caractéristiques et réduit de deux kilomètres la distance qu'ils peuvent parcourir le jour suivant. Les échecs sont cumulatifs, et tout personnage souffrant d'une pénalité supérieure à -50 doit se reposer un jour complet sans peine de recevoir un point de Blessures à la fin de chaque journée. Les blessures ne guérissent pas tant que les joueurs ne prennent pas un jour de repos complet, à raison d'un par point de Blessures dont ils souffrent après le voyage qu'ils entreprennent sur lui et bien au-delà.

Villes notables

Un certain nombre de lieux sur le chemin permettent aux joueurs de refaire le plein de provisions et de se reposer. Altdorf, Weidmayer et Kaldwell peuvent servir de cela, ainsi que Delbers et Untergard, à voir les descriptions suivantes.

Delbers

Cette petite ville située sur le Dells se trouve sur la route reliant Middelheim et Altdorf. Cette communauté a sa tête près des rives de communications sur lesquelles celle-ci se trouve et sur le gros de ses revenus des services qu'elle offre aux voyageurs qui y font halte. Les personnages approchant Delbers rencontreront la présence de nombreuses églises artificielles accueillant des pèdes de signes, dont le saint sera à produire un vin dans dont confère l'immortalité de l'Empire. Les joueurs peuvent beaucoup d'ailleurs et de chambres d'hôtel qui accueillent les nombreux voyageurs et marchands. Les quelques châteaux disponibles sont confortables et faciles à prix raisonnable.

Untergard

Untergard, un village d'été sur les deux rives de la rivière Taub, commence une grande prospérité avant le début de l'incurtion du Chaos. Mais son terrible battail pour la possession de ce point de passage écarte et la ville fut dévastée. Le plupart de ses habitants furent en direction de Middelheim dans l'espoir d'y trouver quelques refuges. Profond de leur absence, des marais s'installèrent de la Drivendel afin de prendre possession des salins de la ville. En survenant les kidnappent les voyageurs qui ont le malheur de s'approcher trop près et les entraînent à leur tour.



traverse libre de multipierres. Sous l'influence de celle-ci, les multipierres ont à leur tour contrainct et se voient sans contrainte de venir grande leur effrayable rang. L'usage d'est certainement pas rassuré aux personnages qui cherchent à se réappropriation, mais il se peut que ce soit d'autre pas d'autre chose que d'y faire un tour. Les PJ peuvent effectuer un test de Conscience générale (difficile) (difficile (-20)) ou un test de Conscience Asses difficile (-10) pour déterminer s'ils sont au courant de l'histoire d'usage et des dangers qui les attendent.

Rencontres dans la Drakwald

La Drakwald est aussi dangereuse que sa surface et ses habitants apparemment la laisse penser. Tout effort prolongé à l'extérieur de ses limites s'avère ne manquer pas d'attirer les PJ au contact de leurs sorts de créatures terrifiantes, dont la plupart ne demandent pas mieux que de faire des jouets leur prochain repas. Hommes-bêtes et mutants mis à part, la Drakwald abrite nombre de gobelins, de brigands ainsi que quelques bandes d'hommes d'armes à la solde de lord Tiedinger parvenant la forêt à si échelle des horribles et des traces de leur corruption. On y trouve par ailleurs une multitude de villages dépeints et de ruines effrayantes (voir ci-dessous), ainsi que des sources, des monolithes et des pierres de honte. C'est une étrange forêt qui met les nerfs des personnages à rude épreuve, où chaque poche d'ombre peut dissimuler un danger mortel.

Les PJ font certainement de nombreuses rencontres lors de leur voyage de la Drakwald. La nature et la fréquence de ces rencontres dépendent entièrement de vous, mais nous pouvons vous donner pour règle que la probabilité d'une rencontre augmente de 5 % chaque jour et que si ce test est fait une rencontre, il est 24 % de chances d'en faire une seconde et même pour le jour suivant, les chances remontent à 5 %, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi décider de déclencher des incidents quand bon vous semble. Quel qu'il en soit, consultez la Table 5-1: Rencontres dans la Drakwald plutôt que de passer votre temps à les faire dans vos livres afin de trouver un événement adapté la place. Nous déduisons, la table se réfère malgré tout à d'autres livres issus de la gamme HJOH. Si jamais vous ne possédez pas le livre en question, effectuez un recherche ici sur cette même table ou consultez le résultat qui vous convient.

Cadavres

Les personnages trouvent les 14-2 cadavres dans un état de décomposition avancé pendant aux branches des arbres. Ils sont corbés et certains ont été pénétrés par les corbeaux. Ceux dont les pieds sont presque le sol présentent des marques de blessures dues à deux troyens. Les victimes ont été décapitées de tout virement et les amulettes n'ont pas été d'épargner les dévotion et les enfants. Si les personnages restent sur place plus d'une minute, ils déclenchent automatiquement une nouvelle rencontre. Faites un jet sur la Table 5-1: Rencontres dans la Drakwald et ignorez tout résultat sauf entre 01 et 10.

Troll

Un troll s'est campé de ce coin de forêt et en a fait sa demeure. Il y signe ses bords autour de vous, de poursuivre et d'effrayer. Le visage du troll se trouve au centre d'une clairière, dans laquelle arboré à progressivement naturel suffisamment de corbeaux et d'un grand nombre un petit arroyou. Il y a 10 % de chances que le troll voit un troll de Choc.

Clairière

Après avoir choisi un test de Perception, les PJ trouvent une petite clairière d'arbres de grande taille et un épan riche de

UTILISER CE CHAPITRE SÉPARÉMENT

Cet épisode des HJOH HJOH peut tout à fait être utilisé d'une manière indépendante. Vous pouvez l'inclure dans à peu près n'importe quelle campagne. Plutôt que de mettre les PJ sur la piste de Telen, vous le pouvez par exemple se rendre à la villa Hain après avoir entendu des rumeurs issues d'un monde lointain. Vous pouvez aussi mettre vos joueurs sur la piste d'aventures depuis ce, plus simplement, vous arrangez pour que les joueurs découvrent la villa alors qu'ils sont en route vers d'autres endroits.

La bataille finale, qui se déroule dans le Temple du Peste, peut être modifiée afin de mieux s'adapter dans votre partie. Elle devient alors un combat constant de l'ensemble des PJ et des ennemis aux Ducs Hainiens, que les PJ se voient en quête de savoir et de ramener mais et tout le village. Sophie et les habitants peuvent être présents et simplement supporter ou être apparus au moment de la bataille finale afin d'aider la voie à de nouvelles aventures: vos PJ seront très certainement curieux d'apprendre de quelle façon des rumeurs se sont mises à circuler au coin d'un feu d'un par des arrivants du Choc.

TABLE 5-1: RENCONTRES DANS LA DRAKWALD

Jet	Rencontre	Source
01-10	Cadavres	-
11-15	Troll	Section du HJOH HJOH page 111
16-25	Clairière	-
26-30	Clairière	HJOH page 127, Section du HJOH HJOH page 94
31-40	Bandits	HJOH page 151
41-45	Pierre des honte	-
46-50	Mutants	HJOH page 128, Section du HJOH HJOH page 153, Le Tome de la Corruption page 25
51-60	Hommes-bêtes	HJOH page 127, Section du HJOH HJOH page 94, Le Tome de la Corruption page 151
61-65	Mutants	HJOH page 128, Section du HJOH HJOH page 153, Le Tome de la Corruption page 25
66-75	Chasseurs	CE page 125 et 136
76-80	Ruines	-
81-85	Orques	HJOH page 128, Section du HJOH HJOH page 154
86-95	Hommes de Tiedinger	CE page 136
96-00	Faites deux jets additionnels sur cette table et ignorez ce résultat.	

végétation. Le type de verdure de la clairière est baigné de lumière (cela peut être la lumière de la lune si vous voulez faire cette scène de nuit). Il s'y trouve quelques pierres éparses, mais c'est à peu près tout. Les ennemis sifflent de la main pour à votre connaissance) mener à une découverte importante. Chaque objet de valeur obtenu lors d'un test de Perception Asses difficile (-10) permet de découvrir les choses suivantes: un flèche brisée, un cor de chasse brisé, un quartier de viande fraîche, un os d'osier.



passent, un collier humain, d'étranges signes gravés sur l'un des autres, une vieille saucisse ou des bœufs déchirés. Dans certaines situations (20 % d'entre elles concernent les PJ) peuvent intervenir des sorts de boucliers d'éléphants, directement dans le jeu, et que leur révélation au tout de Pouille traitée (120) crée le bouclier rouge de l'union au tout de l'union d'éléphant (1-100), mais vous pouvez ajouter la difficulté pour révéler le fait que celui-ci a pu être révéler ment manipulé ou qu'il n'a pas servi depuis longtemps. Ces boucliers révéleront des civils dans lesquelles s'inscrivent un peu d'infos : il y a un certain temps de cela, quand les Multidimensionnels ont pu un meilleur conseil que la Dérivée, les chasseurs ont pu en petit tous dans le sol pour révéler l'un de plus et bénéficier ainsi de points d'appréhension pour leurs autres.

Gobelins

Une bande de gobelins a préparé une embuscade dans ce coin de la forêt. Ils ont conduit les autres personnages dans l'esprit d'attirer une petite querelle. Quand les PJ s'approchent du site, les gobelins déclenchent une suite de flèches en direction des personnages. Prévenir donc gobelins pour chaque PJ et ajoutez-en un pour chaque PJ (le personnage). Il y a 10 % de chances que la bande de gobelins soit menée par un chef (voir *Chapitre dans 13708* page 128, *Relevé du Vieux Monde* page 144).

Bandits

Un groupe de bandits sans pitié parcourt les densités denses de la forêt à la recherche de voyageurs dignes. Les bandits ne peuvent se voir mutuellement, attendant patiemment les PJ. Il y a donc un cas de bandit par PJ et un bandit pour chaque paire de PJ. Ils peuvent également être en train d'attirer un autre groupe de voyageurs (ce qui constitue une course-poursuite pour introduire un scénario PJ dans le groupe). Enfin, il est tout à fait possible qu'ils soient occupés en train de se défendre contre l'une des créatures locales dans la Dérivée.

Pierre de harde

Une grande pierre sombre jaillit du territoire rocheux comme une immense dent pointue. Des restes de bois gelés sont encore présents à sa base. Des bois, des jardiens, des fragments d'anciens et des autres brisés sont visibles au milieu des restes de bois. La pierre est couverte de saie, mais un peu de mousse a poussé autour du sommet. Les PJ qui décident d'inspecter la pierre trouveront une multitude de petits signes gravés à rebrousse sa sur une que les personnages de la langue d'origine des bêtes reconnaissent comme étant des mots d'hommes-bêtes, des petites aux personnes de la faune et d'autres multinationaux. Il y a 10 % de chances pour qu'un diaboliste se cache dans les passages (13708 page 127) en observant les joueurs. Si tel est le cas, il est tout à fait possible qu'il ait été placé à l'été d'épeler les PJ pour le compte de l'Esprit ou de tout autre agent du Chaos, à votre connaissance. Un test de Pouille Asses difficile (1-100) permet aux joueurs de trouver 2000 pièces, une arme de qualité supérieure (1-10 au tout de 50) ou suffisamment de provisions pour 100 jours supplémentaires. D'autres objets peuvent être trouvés de cette façon, en particulier si vos joueurs ont besoin d'un objet quelconque pour justifier leur changement de carrière.

Mutants

Une bande de mutants tels qu'elle peut pour survivre dans cette forêt. Les étranges mutants dans la forêt affligés vont d'altérations cosmétiques à de profondes multinationaux physiologiques. Il devrait y avoir trois mutants pour chaque PJ et un autre par PJ (personne). Ne possédant à peu près rien, ils attaquent les PJ sous prétexte de se procurer de la nourriture et de la nourriture plutôt que pour manger (quelque chose de plus dans une des scènes de la forêt). Les caractéristiques de Mutant qui se trouvent dans 13708 et dans le *Relevé du Vieux Monde* devraient suffire aux

besoins de cette rencontre, mais si vous vous sentez plus créatif, n'hésitez pas à générer des mutants à l'aide des tables qui se trouvent dans le *Relevé du Vieux Monde* (pages 50 et 51). Vous ne le regretterez pas. Moi j'espère, par contre.

Hommes-bêtes

Les mutants hommes-bêtes sont les créatures les plus communes dans la Dérivée. À vrai dire, ce n'est qu'une question de temps avant que les PJ puissent par traverser leurs territoires. Si vous utilisez 13708, prévoyez un homme-bête pour chaque PJ. Si vous utilisez le *Relevé du Vieux Monde*, faites apparaître un par par joueur et ajoutez un bête par bête de trois PJ. Enfin, si vous utilisez le *Relevé du Vieux Monde*, prévoyez comme vous le faites avec le *Relevé du Vieux Monde*, mais prévoyez pour rendre votre monde d'hommes-bêtes encore plus habitable et mortelle (voir le *Relevé du Vieux Monde* page 140).

Chasseurs

Un groupe de trois chasseurs déloge des arbres. Ils sont en train de chasser le cochon sauvage, le faisan et le cerf. Ils sont tout à fait capables (en même un peu capotés) de trouver un groupe de voyageurs à la fin des routes. Si le groupe s'est perdu, ils ont leur intuition (la direction de Kitchel) et un des joueurs choisit un test de *Chariot*. Deux d'après de choisir ou plus précisément à reconnaître les chasseurs d'après les PJ : ceux-ci décident d'accepter payer les joueurs pendant un jour, plus un jour pour chaque bête de deux degrés de chasse supplémentaire. Tant que les chasseurs sont à leur côté, les PJ reçoivent deux fois plus vite et réduisent leurs chances de base de faire une rencontre à 1 %.

Anden, Rupert et Trent

Chasseurs humains

Ces trois hommes sont des chasseurs et trappeurs amateurs. Ils sont relativement à l'aise dans la Dérivée, ayant appris à éviter les



KIETCHDORF

A trois jours de marche de Bahrtzoff, les paysans passent non loin d'un petit village du nom de Kietchdorf. Après trois heures sennées de marche effrénée et de souffrances reconnues, les personnages d'arrivent très certainement pas le cœur de vaillanter à la perspective d'un repas chaud et d'un bon lit. Alors qu'ils s'apprêtent à se baigner, les ardeurs laissent peu à peu place à des maux et des frissons entaillés de petits chagrin.

Les villageois qui ont fait les lieux lors de la Grande Incurie du Chien pour se mettre à l'abri à Middelheim ont le cœur couronné à croquer chez eux. Plusieurs de bâtiments portent les traces d'un abandon prolongé, comme en témoignent les peintes et fresques bâillonnées condamnées par des planches de bois et les insectes dans le chagrin des toits. En dépit du cri de ces lieux, les habitants ont entrepris de remettre leurs demeures en état et de reprendre le cours normal de leur existence. Le village servait autrefois de point de ralliement aux voyageurs affligés de Middelheim à Middelheim mais les difficultés rencontrées par le village ont entraîné une chute brutale du volume de visiteurs et contre font désormais l'objet d'une suspicion accrue et de questions aléatoires.

Mais derrière les efforts des habitants pour rétablir leur village et lui rendre un peu de vie, une menace croissante pèse. La plupart croient souvent leurs habitants et accompagnés à l'arrière des efforts dans leurs tentatives et subterfuges. La vie avait alors presque retrouvé son cours normal au grand mécontentement des habitants de Bahrtzoff. Mais la maladie s'était en ce village.

Pourtant ne serait-ce d'être en train de l'être. Certains pensent que la terre a été souillée par la présence des hommes-bêtes. D'autres accusent les hommes-nés à voir tous. Certains accusent même leurs voisins d'être au service de Grand-père Nargle. La plupart des habitants sont très satisfaits et ont de ce que les villageois ont tout n'a pu qu'être au service d'Hyphémus. Après que divers gendarmes s'y soient, certains ont vu, les habitants ont défilé une délégation à Middelheim dans l'espoir que les soins de Middelheim puissent soulager leurs souffrances. Ils savent qu'ils n'ont que peu de chances de survie de l'abri mais ils s'attachent néanmoins à cet espoir afin de combattre le désespoir qui menace de les submerger.

Entrer dans la ville

Les PJ ne trouvent qu'un nombre limité de villageois dans les rues lorsqu'ils pénètrent dans Kietchdorf et ceux qu'ils rencontrent ont un air pâle et malade. Certains se penchent pour s'assurer de savoir s'ils ont d'autres malades ou s'ils sont guéris. Les autres habitants qui paraissent en bonne santé semblent faire de leur mieux pour aider les malades ou pour faire le travail que ces derniers ne peuvent plus accomplir.

Et finalement de ce qu'il est arrivé jusqu'à votre groupe, il est possible que des affiches aient été posées pour attirer la population des crimes commis aux PJ. Si ce n'est le cas, il n'est pas besoin de prendre aucune précaution particulière : les habitants d'Hyphémus sont contents avec eux tant qu'ils le peuvent. Les PJ souhaitent de tout façon un malin de -12 à leur tour de l'histoire.

Il n'y a véritablement que trois commerces ouverts au moment où les PJ débarquent : le magasin vendant les provisions générales, le marchand d'herbes et le tavernier.

Le Hurdil Voyageur

Le magasin du village est installé dans une maison de Laide moderne au fronton triangulaire. Une cheminée jette sur l'un des versants du toit et un porche abrite la porte principale. Les fresques laissent paraître d'habitude un aspect de l'histoire depuis la

vue, qui est souvent à la façon de l'histoire qui n'est pas toujours glorieuse. Sur la façade, les PJ aperçoivent une peinture représentant deux soldats combattant un voyageur affligé en marche, un air, peut-être dans un état de

Le Hurdil Voyageur est tenu par Uli Ghara, un homme âgé qui pourrait se montrer assez agité de maladie. Il est peut-être légèrement blessé. Il a quelques biens d'habits généraux et quelques livres mais il ne dispose d'aucune donnée précieuse. Les prix sont légèrement inférieurs à la moyenne en raison de la faible demande mais ce qu'il vend bénéficie d'une dévotion de 20 %. Il n'a pas grand-chose à apprendre aux PJ si ce n'est d'éviter de l'envoyer au sujet de l'histoire. S'ils insistent un peu, il leur expliquera d'être passé à Gharad Dierich, qui se trouve à l'arrière. Les PJ peuvent lui poser des questions au sujet d'Ansel trois semaines pour plus de détail à ce sujet.

Le Brin et le Marteau

Uli Ghara, un homme plongé dans un état d'abandon à peu près constant, est le patron de la forge du village, le Brin et le Marteau. Le forge est installé à l'arrière d'un état d'abandon qui par un toit qui soutient deux gros piliers de bois disposés de part et d'autre. La forge qui se trouve au centre de la forge, mais personne ne s'en soucie et la forge n'a servi. Un test de Perception Asses Facile (+18) permet aux joueurs d'apercevoir un forgeron assis sur un tabouret, le regard perdu sur l'horizon. Son « état d'abandon » de sa et son absence presque totale de mouvement le rendent quelque peu difficile à repérer immédiatement.

La maison du forgeron se trouve à l'arrière. C'est une petite maison, sobre et plénière. Les fenêtres ont toutes été bûchées et l'on peut y voir les traces d'un incendie.

Les personnages qui parviennent à repérer le forgeron le sujet de un corps quelque peu malade. Il s'écroule immédiatement et finit son malin sur son tabouret. Il parle un moment, ce qui le rend quelque peu difficile à comprendre. Il peut répondre la plupart des objets simples mais il ne dispose pas des matériaux nécessaires pour forger quel que ce soit de neuf.

Si les PJ l'interrogent, Ghara fait un peu de l'histoire sur les maux de la ville et s'efforce. Si l'un des personnages réussit un test de Charisme, le forgeron s'écroule en pleurs, de grosses larmes coulent sur ses joues. « Les hommes-bêtes ont pris ma femme et mon gros. Je ne suis pas d'accord avec eux. J'ai peur qu'ils soient morts - se baignent-ils avant de leur faire une description détaillée de ce qu'il. Si les joueurs sont touchés par des objets dans la Dérive, un test d'Intelligence d'un test permet de se rappeler des détails concernant la description que vient de leur faire Ghara. Si vous décidez d'en faire part au forgeron, celui-ci se rend quelque temps après la fin de la nuit.

L'assommoir

L'assommoir est le seul tavernier qui ait repris son activité depuis. Il Gharad Dierich a un nouveau point de vue de la ville, il est également officier de malin. À l'arrière, des chaises et des tables sont disposées sur toute la longueur de la pièce, excepté le long du mur auquel est attaché le comptoir. À l'arrière, les PJ trouvent trois hommes assis : deux d'entre eux, Gharad Dierich et Laila Schmitt, occupent des tables adjacentes. Le troisième, Willem Petersen, se tient derrière le comptoir. Si les PJ demandent à voir Gharad, celui-ci se tourne vers eux et leur propose de s'asseoir à sa table. Gharad Dierich a déjà obtenu une bonne connaissance d'Ansel et semble avoir connu son bon maître et de sa vie.

Gharad donne volontiers son opinion sur l'histoire qui se joue. D'après lui, les difficultés récentes de la ville sont dues aux hommes-bêtes. Il pense que des choses inattendues, des choses



de la récente guerre, conduisant d'anciens amis influents complicités vers la rigueur. Il est aussi convaincu que certaines des habitudes soient un culte aux Dieux Scandinaves.

Les PJ sont toujours l'aptitude de revenir à l'insouciance et l'absence de inquiétude de nouvelles informations. Ils posent des questions au sujet de Ruprecht Hahn, Gerhard leur parle d'un monde situé à la périphérie de Wolfenbürgel appartenant à un certain Luchas Hahn, mais il ne voit pas si Ruprecht y a jamais été. Si les PJ lui posent des questions à propos d'Ansel, celui-ci leur dit qu'il vit à une grande distance à Radeburg, à la périphérie de la ville. Il mentionne l'histoire, Gerhard se soudainement pris de sanglots qui le rendent incapable de parler; des larmes se forment au coin de ses yeux et il ne leur dit rien au sujet de l'histoire. Son silence est dû à la récente disparition de son fils aîné, Johann. Une fois que les PJ arrivent à la fin de leur questionnement et qu'ils se lèvent pour partir, Gerhard leur dit tout dans les choses suivantes:

- Ha les questions que vous posez et ce que je vous en dis, sont ceux d'un être pas mal de pays. Mon fils a disparu il y a deux quatre mois. Une nuit, il a juste disparu d'un coup, comme ça. Personne qui se souviens les conditions qui l'ont perdu. Peut-être que vous pourriez ouvrir les yeux et voir si vous me le reconnaissez? Je suis sûr que j'ai vu d'histoire, mais ce sont le coup d'assaut. -

Si le groupe décide de demander d'insouciance, celui-ci laisse sa tête en arrière: « Je comprends. Les temps sont difficiles et je comprends que vous ne fassiez pas attention aux détails de votre. » Si les PJ acceptent et lui disent qu'ils font ce qu'ils peuvent pour retrouver son fils, Gerhard leur dit: « Merci! Il a appelé Johann et il a dit tout à fait. Il parle peut-être encore un peu de la famille de la mère morte. Je ne l'ai pas retrouvé dans vous. » Il leur montre alors une baguette qu'il porte à la main droite. Celui-ci est de l'époque plus ancienne et représente de toute évidence une tentative maladroite

pour se confier au vague sentiment d'insouciance. Quel qu'il en soit, Johann Diemich n'a pas été repéré par des voisins. C'est de fait le grand prince du Temple de la Forêt.

Rumeurs

Les PJ peuvent prendre le temps d'interroger d'autres villageois tant qu'ils sont à Radeburg. Ils peuvent choisir la ou les personnes à interroger. Ils peuvent également l'opportunité d'interroger les quelques voyageurs qu'ils croisent en chemin pendant les trois derniers jours de leur périple. Personne ne sait véritablement quel que ce soit au sujet de la famille Diemich qui vit à Radeburg, mais ils peuvent en revanche leur fournir des informations sur Ansel et Ruprecht. Ansel il est possible qu'ils ne sachent pas qui est ce dernier. Si les PJ posent des questions au sujet de Ruprecht ou d'Ansel, faites leur effectuer un test de Connaitre (Niveau facile (+50) et consultez le table 5-2: Tests de Connaitre. Ce qu'ils apprennent dépend de leur degré de réussite. Les personnes que les PJ interrogent ne peuvent fournir de réponses qu'au sujet d'une de ces deux personnes. Si les PJ posent des questions au sujet de Tiddis, ils se rendent rapidement compte que personne n'a entendu parler de qui que ce soit de ce nom. S'ils s'occupent de la récente disparition d'un voyageur accompagné d'un petit garçon, un test de Connaitre Très facile (+20) leur apprend les choses suivantes:

- Vous savez, malheureusement que vous m'en parlez, je ne connais personne qui ait un bonnet voyageur avec un petit garçon. M'en souviens parce que le garçon portait une sorte de capuche ou quelque chose qui lui couvrait le visage. Son comportement était très étrangement nerveux et il se tenait toujours entre nous et le garçon, alors on pouvait pas vraiment voir à quel il ressemblait. -

5-2: TESTS DE COMMÉPAGE

Rumeurs au sujet d'Ansel Vorman

Degré de réussite	Rumeur
0	<i>- Ansel Vorman? Je crois que vous fassiez de ce nom résident à Radeburg? (Niveau) (personne qui) sont plus la. C'est plus d'ailleurs, n'est-ce pas? La ville, elle a disparu. -</i>
1	<i>- Je connaissais une famille Vorman qui vivait à Radeburg. Je l'ai rencontré lors de la ville. Ils vivaient dans une chambre à un étage. Ils parlaient allemand. Évidemment, maintenant que je suis en ce qui est arrivé à cette ville, je ne suis pas sûr qu'ils soient des habitants de la ville. -</i>
2	<i>- Malheureusement que vous m'en parlez, je n'en ai rien qui est un peu de la ville. Les personnes de la maison des Vorman ont dit que je n'en ai rien de Radeburg. Je n'en ai rien de la ville. -</i>
2+	<i>- J'ai vu une femme qui parlait des habits de la ville. Elle était accompagnée. -</i>

Rumeurs au sujet de Ruprecht Hahn

Degré de réussite	Rumeur
0	<i>- Ruprecht? Vous parlez peut-être d'un des fils de Luchas. Je pense pas qu'il ait un nom, mais le burger. Je ne donne certainement l'air. -</i>
1	<i>- La villa Hahn est un domaine très résidentiel pour les habitants pour y faire vivre la famille. Je suis sûr de l'avoir vu à Radeburg. Il est à l'est de la ville de Wolfenbürgel. -</i>
2	<i>- La villa Hahn se trouve à un peu plus de 10 kilomètres à l'est de la route au nord de Wolfenbürgel. Il y a un petit fort ou une tour étrange en pierre au nord, alors les habitants de la ville préfèrent d'aller du sud à l'est pour approcher. -</i>
2+	<i>- La villa Hahn est habité depuis qu'un des parents de Luchas est devenu plus et a commencé tout ce domaine. -</i>



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Nb
+5	55	+2/-2	12 (+3)	58	29	60	29

Compétences : Alphabet secret (Volonté) (Int), Communications générales (Empathie) (Int +10), Engagements silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Persécution (Ag), Escalade (DT), Esquive (Ag), Langue (Intelligence) (Int), Manipulation (FI), Persécution (Int)

Talents : Camouflage moral, Combat associatif, Fuite
Tristes : Histoires, Tristesse

Combat

Alliages : 1, **Mouvements :** 4, **Points de Blessures :** 12
Armes (dégâts) (gilet de cuir Corps 1)

Armes : arme à feu main (épée, fusil, massé) (1000+2), bouclier (1410), épée/épée, arc et 10 flèches (1410+) ; poivre 24/40 ; rechargement deux-voies

Distances

Les cubites ne transportent pas grand-chose hormis leurs armes et armes. Chaque cubite a 10 % de chances d'être tué sur une petite foule contenant 10-15 personnes et 10-15-1 sans.

Matériaux

Chaque cubite est affligé d'une maladie ou mutation. Les aléas naturels prévalent des mutations alors que les modifications de stratégies qui leur sont associées. Si jamais il vous faut plus d'informations, n'hésitez pas à consulter tout autre table de mutations à votre disposition (d'élite), le livre du Mieux Mieux, le Tome de la Corruption.

Mécanisme de la vie : choisissez une partie du corps comme les yeux, les têtes, les oreilles, ou les pous. Le cubite est réparti de la tête au pied par cette-ci.

Muage de mouche : un muage de mouche est le cubite partout où il va et des mouches sortent et sortent de son nez et de sa bouche. Tout PJ dans un rayon de deux mètres (sans aide) du

muage subit une pénalité de -10 sur tous ses tests de Capacité de Combat à cause de la gêne causée par la muqueuse muqueuse.

Obit : d'habitude, couches de grasses se sont accumulées sous la peau du cubite formant des plaques et grosses grasseuses. Les caractéristiques subissent du cubite sont modifiées : F 30 (20) ; points de Blessures 11.

Présentation d'origine : la peau du cubite a une robe blanche, qui peut aller d'un bleu d'indigo à un jaune rappelant l'acier en passant par le vert safran.

Porteur de prison : le cubite est porteur de la puissance de l'ingénierie et tous de la transformation au PJ. Répétez-vous à la page 185 de l'écrit pour de plus amples détails au sujet de cette cubite.

Présentation : le corps du cubite diffuse une odeur insupportable ressemblant à celle du vomit, du lait pourri et du poisson pourri. Tout PJ doit d'un sens de l'odorat qui se trouve dans la case adjacente au cubite subit une malus de -5 à tous ses tests de Capacité de Combat.

Réaction acide : un amoncellement liquide normalement supporté des points de la peau du cubite. Ce cubite ne peut pas d'arrêter. Le cub PJ est assailli par un muage affligé par cette mutation, il doit résister un test d'ingénierie sous peine de se voir assailli par la substance, lui infligeant un point de dégât (épée) qui sature son armure et son bonus d'indépendance.

Sécheresse sanguine : le sang de ce cubite a été remplacé par du jus et de la bile. Tous dégâts infligés au cubite entraînent de graves lésions aux reins et à la tête et à la mort, son corps rigide, aspergeant tout ce qu'il se trouve dans un diamètre de 1410 x 2 mètres. Ce cubite possède une endurance de 37 (2).

Servant : chaque cubite est servi du sang du cubite en retour de services fournis. Le cubite gagne 1 point d'armure sur toutes les parties de son corps.

Ment d'ennemi : une fois par combat, le cubite peut déformer le contenu de son cerveau au prix d'une dévotion, touchant automatiquement quiconque se trouve dans la case adjacente. Le vomit inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 qui ignore l'armure. Le jus de vomit peut faire l'objet d'une enquête mais ne peut pas être puni.

Chaque fois que les PJ inspectent le cadavre d'un des cubites lors de sa chute, ils découvriront sur une partie quelconque de leur corps une marque représentant trois cercles en haut, deux en bas et une croix. Un procédé magique a été employé afin d'incorporer un acide des mouches indifférentes dans la chair des cubites (voir sous des mouches page 1410). Mais le temps est passé et au cours du corps, il peut être proprement magique.

La foule des corps des habitants de l'horreur peut aux PJ de trouver une petite note légèrement ridgée contenant une description approximative de PJ (voir table de jeu 185). Quel qu'il en soit, les joueurs ne seront peut-être pas quand faire maintenant qu'ils ont fini d'inspecter les livres. Ils seront éventuellement contraints de retourner à l'histoire afin de poser de nouvelles questions aux villageois. Ils devraient être ou tout au moins parler de la villa Hahn (sans peur du ridicule) et au contraire qu'il n'y a de leur seule place.

Le pont en ruine

Il faut à peu près une semaine de marche en direction de Wolfburg pour atteindre la villa Hahn. Au même jour de leur voyage, les PJ passent non loin d'un pont de pierre mal, un remède des cubites subit lors de la Tempête du Chaos. Cubites espérer une drôle faisant un peu moins de vingt années de l'âge dans les



eux s'écoulaient avec lenteur et dont les rives sont bordées de hautes d'algues marines. La nouvelle était pas particulièrement défective étant donné le faible débit de la rivière et il y a donc peu de chances que quelquefois soit emporté par le courant. La route d'eau est en revanche entouré d'algues indolentes et quelquefois en l'air la nouvelle doit réussir un sort d'Endimion sous peine de devenir l'indolent porteur de la grande mer (voir 19344 page 137).

VILLA HAHN

Après avoir parcouru les routes libérées menant à Wöllingberg près d'une semaine, les joueurs découvrent une petite place envahie par les herbes folles menant au deuxième défilé des Hahn. Les PJ peuvent explorer la ville et ses parties dans l'ordre qui leur convient, selon si leur premier réflexe sera très certainement d'aller explorer le manoir. Chaque route du domaine recèle de secrets menant ou quelque chose comparé par la suite du Chaos qui s'empare de ce lieu bien avant le début de la Grande Invasion. Les PJ sont sur le point de découvrir le véritable secret du malin génie qui a orchestré l'indivertement de Kuhl. Les nouvelles ne sont pas bonnes : son légion n'a d'égale que son absence totale de records.

A. Le portail

La porte s'élève sur environ deux cents mètres et passe au milieu de hautes vallées avant d'aboutir à des portes en fer rouillé soutenus par des murs complètement délabrés. Une plaque de bronze appose sur l'un des piliers soignant les portes indique aux PJ qu'ils sont arrivés à la villa Hahn. L'inscription est en génie dieu. Les portes ne sont progressivement effritées et ne semblent sous le poids de la magie de leur hauteur. Un sort de **Platage Asses facile** (+48) permet de repérer des traces d'activité récente sans altérer de la porte. Des traces de murs sur le sol indiquent qu'un jour chariot ou un rocher a récemment frôlé et est, mais reflète évidemment lorsque le chemin boueux laisse place à une petite route pavée menant au manoir.

Il ne reste presque rien de la splendeur d'antan du manoir. Les armoiries d'Archeon ont été effritées et la ville ne fait pas exception. Bien que le manoir ait été épargné, les terres ont en revanche été dévastées impitoyablement, réduisant ses forêts courtes à une densité presque nulle, réduisant de bonne qualité et d'une coupe. Le manoir a été gorgé de cette corruption et ses façades ont à peine perdu toute leur splendeur ; les vives couleurs qui auparavant ses murs ont été effritées et le coiffeur grisâtre étant sur l'écrou qui la recouvre à peine tel d'une un aspect malade. Les fenêtres ont leurs vitres effritées.

Les superbes jardins qui entouraient le manoir ont entièrement disparus et laissé place à un champ d'herbes effritées de puerilles formations émergeant de la poussière qui s'est répandue dans les sols. Là où se trouvent de magnifiques arbres fruitiers il n'y plus que d'effritées branches de maraîchers herbes, de plantes indolentes et d'étranges plantes grimpantes. Des murs d'enceinte sont partout présentes à la recherche d'un cercle de chair souple et charnel dans lequel dériver leurs sens. Ce qu'ils aiment, les PJ sont attirés par le son infatigable des notes bruyantes.

Une égale obscurité règne sur ces lieux à la nuit tombée, rendant la lumière des torches et faisant vaciller les flammes des bougies. Un sentiment de désespoir semble s'être répandu dans l'air comme une vapeur toxique. Au crépuscule, le sol semble illuminé par la clarté des discomentes indolentes locales, mais que cette aide en rien à tempérer l'air de décoloration qui imprègne ces lieux.

B. Le bassin

Le chemin boueux laisse rapidement place à un chemin pavé nettement plus agréable menant à l'entrée du manoir. Celui-ci longe un

Si les PJ cherchent un autre moyen de traverser la rivière, la solution pour traverser un pont à peu près sûr à l'extrémité latérale du pont. Ce passage peut se trouver en aucun cas en fait, mais le temps employé à le traverser rallonge d'un jour la durée du trajet des PJ.

grand bassin rectangulaire rempli d'un liquide visqueux d'apparence visqueuse.

Le visite se sert de la baignoire afin d'éviter des sauteries et le liquide qui l'entouré à présent est en fait le stilette liquide mouillé par ces démons. Quelqu'un serait ainsi devenu plus malade en contact avec le liquide devenu d'entendre à bien plus qu'une maladie de peau. Le liquide pénètre le corps de l'infirme par les pores de la peau avant d'entrer dans la circulation sanguine pour se loger dans l'artère et donner naissance à une petite tumeur, le **Nurging**. La petite tumeur se nourrit de matières locales et grandit à une vitesse terrifiante. Une fois qu'il a atteint une certaine taille, il se crée un chemin hors du corps de son hôte en employant l'effort le plus minime à sa disposition. Ce processus n'est pas fatal, mais il est extrêmement terrifiant et inconfortable. Enfin, il entraîne le gain de 1 à 3 points de Vie. Le temps de gestation est normalement de trois jours, mais s'accroît par le surcroît de cette période pour un « accouchement » léger et il est un moment particulièrement embarrassant ou gênant.

Nurging

Un nurging peut se représenter par de véritables sauteries et c'est pour cette raison que ces petits démons incompréhensibles se déplacent toujours en saut. À sa naissance, le nurging sort de l'utérus de la PJ le plus proche (cela devrait être l'hôte) avant de débiter dans l'air pour s'échapper à ses premières intentions. Les nurgings ont tendance à faire preuve d'une étrange sorte d'adhésion pour leurs hôtes, qu'ils soient un peu comme un nid. Le nurging sautera souvent entre les pieds sans être sur de longues distances et viendra se loger sous ses doigts afin de s'échapper sur sa peau de sa propre un peu de chaleur au creux de son corps. Ces démons ne représentent pas vraiment de danger mais peuvent être de véritables nuisances. Ils commencent parfois les actions décolorées ou les observations d'eau et peuvent occasionnellement se faner, un animal de compagnie ou en petit enfant.

Caractéristiques							
CA	CV	1	Ag	Int	PS	So	
20	10	10	10	25	10	10	10

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Discrimination (Ag + PS), Repérer (Ag), Langage magique (discrimination) (Int), Langue (langage sombre) (Int), Nutrition (PS), Perception (Int)
Talents : Ambidextre
Trains : Aura décolorante, Instabilité, Nage de sauterie, Perte, Sans peur, Tremblant, Violent nocturne

Combat
 Attaques : 2, Mouvements : 4, Points de Blessures : 7
 Armes : dents et griffes (1110-1)

Aura décolorante
 Le bassin d'Endimion du démon est augmenté de 2 points toutes les heures sans sauterie (passant donc à 4). Les nurgings du nurging sont considérés comme étant sauterie et il est considéré en plus de la sauterie.

Instabilité
 Le nurging doit réussir un sort de Force Merveille à la fin de chaque round où il a subi la perte d'un point de points de Blessures et s'en



à peu infligé en retour, sous peine de disparaître instantanément dans les royaumes de Chao.

Naïve de jeunesse

Des faits forment une naïve autour de dévotion, aliène et venant à leur goût par ses antiques. Tout personnage se transforme à deux mètres de moi-même de dévotion, sauf un malin de -18 sur tous les tests de Capacité de Combes à cause de la glace occasionnelle.

Peste

Tout personnage perdant au moins un point de Résistance lors d'un combat contre un murgling, doit immédiatement éliminer un test d'Endurance sous peine de contracter la maladie de votre choix.

C. Les écuries

Les écuries sont l'une des plus vastes installations du domaine. En dépit de leur bon état, il n'y a pas presque rien à voir ici, exception faite de divers outils rustiques et autres poignées, ainsi que quelques crânes squelettiques ayant été mis à l'air avec le temps. Un squelette de cheval mort complet gît dans l'un des enclos. Une plaque en laiton dorée sur une paroi apparaît au joueur que le cheval auquel les apparences d'appeler antérieurs - Bouda -.

La chose la plus intéressante présente dans ces écuries est un petit chariot attaché à un cheval mort. Tobias ne s'est même pas donné la peine de détacher le chariot et a laissé le cheval dans les écuries sans surveillance. Des lieux qui rappellent l'ancien monde d'acier et l'eau mais en plus. Le cheval dans lequel était transporté l'animal se trouve sous la bête recouverte l'extérieur du chariot. Le contenu a été jeté de côté et même encore, maintenant, un côté du cheval. Des marques de griffes sont clairement visibles sur sa surface latérale.

D. Le manoir

Il y a des statues, et des écuries, et des plus magnifiques statues de l'Empire. La demeure est vaste et haute de deux étages. Elle abrite une douzaine de chambres, des cuisines, des quartiers pour les serviteurs, une bibliothèque ainsi que de nombreuses autres pièces. La demeure avait pendant longtemps été le symbole de la puissance et de l'opulence de la famille Hahn mais la Chose a depuis tout fait, tout détruit sur son lieu. Les façades sont couvertes d'innombrables et certains des barreaux qui ornent ses murs ont subi d'énormes déformations. Les toitures de Bignon, Hyménis et Tui qui se trouvent là ont été gravées et recouvertes par d'horribles écorces charnues, de répugnantes images des choses repoussées par la Chose et les visages de mutants grotesques. L'air dans la demeure qui semble sans fin. La demeure diffère les lés de l'architecture, ses fenêtres ont laissé place à d'énormes plaques, comme si une sorte de géant colossal s'était assis des murs et les avait placés afin de sentir ce qu'ils renferment à l'intérieur.

Les portes à double battant qui se trouvent à l'avant du manoir commencent à façon la plus délicate de peindre dans la lumière. Toutes dans du même métal, elles arborent le symbole du clerc du conservateur Harbich, taillé à même le bois. Un des deux battants en mouvement, laissant apparaître une imposante obscurité. Les personnages peuvent ouvrir complètement ou partiellement. Le porte-pierre sur son gonds avec un mécanisme terriblement comme un cri de douleur terrible des serviteurs - une porte simple sans décoration - se trouve quant à elle sur la face arrière du manoir. Cette-ci étant responsable, il faut que les PJ résolvent un test de Force (difficile (24)) ou un test de Crocheterie (assez difficile (100). Quelle que soit la solution retenue, le bruit de l'ouverture de la porte alerte les habitants du manoir de la présence des intrus. Les cultures peuvent, et vont le souhaiter, déjouer un groupe afin d'inspecter les lieux.

L'extérieur du manoir est plongé dans une obscurité presque complète, ce qui devrait mettre les PJ sur leur garde mais vous disposez par ailleurs de toute une panoplie de techniques pour

passer aux lieux secrets des lieux semblent émaner d'autres pièces. Les personnages ont le sentiment d'être épiés ou poursuivis, ils peuvent apercevoir quelques choses bouger dans l'obscurité, etc.

Bien de ce que les PJ trouvent à l'extérieur ne semble avoir été touché récemment. Une épaisse couche de mousses recouvre les murs et les toitures vers son fait leur red à l'extérieur des murs écorchés du monde tel page 190 et 192. Les insectes ne peuvent cependant pas de problèmes aux joueurs lors de leur inspection des lieux. Un chariot aux roues particulièrement répugnantes, forges les joueurs à effectuer un test d'Endurance toutes les dix minutes tant qu'ils sont à l'extérieur, sans peine de subir un malus de -12 à tous leurs tests à cause des acides de toxine et des nombreuses maladies mortelles. Ce malus dure jusqu'à ce qu'ils réussissent le test ou jusqu'à ce qu'ils soient perdus dans pendant un certain temps.

1. Le vestibule

L'entrée de la maison semble avoir vu de meilleurs jours. Tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière et de mousses, et du malin recouvre la surface du papier peint décoloré. Un test de Plaque ou de Perception Très facile (200) révèle la présence de l'air de toutes les pièces traversant la pièce en direction des escaliers via le hall qui est immédiatement le vestibule.

2. Le hall principal

Le hall principal est une grande pièce ouverte dominée par un énorme escalier menant au premier étage. Deux escaliers d'ascenseurs de chaque côté de l'escalier et plusieurs tableaux ornent les murs. Les murs ont le goût de la pièce dans tous deux points de deux points. Lorsque les PJ pénètrent dans le hall principal, leurs yeux effectuent un test de Perception. Ceux qui réussissent entendent de terribles sanglots émaner de l'étage supérieur. Il s'agit des sanglots de Geneviève Hahn (rapportez-vous à la chambre de Geneviève pour plus de détails).

3. La bibliothèque

La bibliothèque est une pièce aux dimensions impressionnantes dont les murs sont recouverts d'étagères garnies de livres qui s'élèvent jusqu'au plafond. Plusieurs catalogues, chaînes et tables sont disposés en deux-côté au milieu de la pièce afin de faire face à une large collection. La bibliothèque contient plusieurs livres traitant de l'histoire de Wulfburg et de la villa Hahn ainsi que des livres ayant trait à l'espionnage. Un des livres contient un arbre généalogique des Hahn. Des tablettes représentant divers membres de la famille ornent les murs, mais il n'y a aucune plaque ou annotation permettant de déterminer de quel il s'agit.

4. L'étude de Lucius

L'étude de Lucius est une pièce tout à fait imposante à l'extérieur de laquelle les PJ trouvent un énorme bureau de chêne et plusieurs catalogues ainsi que quelques diadèmes. Ils trouvent dans le bureau, les PJ peuvent mettre la main sur le journal des transactions effectuées par Lucius, qui recense des devis, des nombres de comptes et des notes personnelles. Il n'y a rien de véritablement intéressant à en apprendre, il s'agit là d'un document purement archaïque. Enfin, le bureau lui-même contient une pipe et de l'herbe moule.

Le titre du lieu est écrit à côté. Le rapide coup d'œil révèle aux joueurs la présence d'éclats dans le bois et de marques qui semblent indiquer que quelqu'un a mal ou va mal faire l'ouverture. Deux tests de Crocheterie (difficile ou un test de Force difficile (200) permettent d'ouvrir le tiroir (l'ouverture d'un porte-tiroir ou d'un tiroir de ce genre permet d'obtenir un bonus de +20 à les joueurs tentent de remettre à la fleur laurier). Le tiroir contient un carnet de bord. Lorsque les joueurs ouvrent le carnet



LES BOIS

Les bois qui bordent le domaine sont infestés de loups géants. Attristés par les changements et les proues faibles qui se succèdent tout au long du monde, ils n'en cessent pas moins de chasser des proies plus faibles. À chaque fois que les PJ inspectent un nouveau site, il y a 10 % de chances pour qu'ils rencontrent des loups géants. Il y a un loup géant par PJ et un de plus pour chaque PN.

Loups géants

Ces énormes bêtes se dressent à plus d'un mètre cinquante de haut. Pour le reste, il n'y a que leur férocité et leur violence pour les distinguer des loups ordinaires.

Caractéristiques

CC	CE	F	I	Ag	Int	PM	Sex
96	0	55 (+5)	47 (+3)	50	04	05	M

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Natation (F), Perception (Int +10), Passage (Int)
Talents : Armes naturelles (meurtrier), Sens aiguë, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1; **Mouvements :** 5; **Points de blessures :** 12

Armes : morsure (1d10+5)

LES VAMPIRES

Les PJ auront peut-être remarqué qu'ils s'étaient toujours pas rencontrés du vampire. En fait, les vampires ont à nouveau décidé de laisser les PJ dans le sale boulot à leur place, la baronne Théodora Margrave, Sofia et ses douzaines de serviteurs se tiennent aux aguets dans les bois qui se trouvent au-delà du labyrinthe. Ils ont déjà réussi à déjouer que le temple des cultistes se trouve quelque part dans le labyrinthe mais ils ne savent pas trop comment entrer sachant les PJ à leur trousser, les vampires ont décidé de leur laisser le chemin libre afin qu'ils trouvent l'entrée du temple pour eux. Une fois que les PJ pénètrent dans le temple, sous un maïs, Sofia et ses chiens se jettent dans la tempête après avoir de suivre les PJ dans le temple. Ils arrivent trois jours après que les personnages ont découvert l'histoire de la Forêt. Les personnages ont aussi pour une raison une bonne chance de tomber sur à son avec leurs familiers psychiques et leurs hommes de main dans le Temple de la Forêt et peuvent reconnaître sur leur pas.

du bois, un bout de papier collant entre ses pages s'en échappe. Le carnet de bord contient la liste d'un certain nombre de transactions en provenance et en direction de Wittenburg qui ont toutes trait à l'importation et l'exportation de diverses bagues en provenance de l'Empire et des pays se trouvant au-delà de ses frontières. Les objets recensés dans le carnet sont tous accompagnés de prix d'achat mais aucun sont d'un prix élevé; seuls sont visibles les initiales du vendeur ou de l'acheteur. La feuille qui se trouve lors de l'ouverture du carnet est une note en provenance d'un de ses représentants travaillant sur les docks à l'attention de Lucius. Donnez au PJ l'index du jeu 16.

Les chiffres sont remplis de lignes mais ceux-ci ont tous subi des dommages irréparables dus au séisme et aux incendies. Il s'agit surtout de lignes portant de commerce, d'économie et de notes de voyage.

5. La salle commune des serviteurs

Cette pièce simple et peu décorée sert de salle de repos aux serviteurs. On y trouve une table et quelques chaises. Des portes collées

cette pièce au hall principal, aux chambres des serviteurs et aux cuisines. La porte menant à l'escalier est fermée à clé.

6. Les quartiers des serviteurs

Les chambres dans lesquelles résident les serviteurs sont fortement moins confortables que les autres pièces du manoir. Elles sont simples et austères, ne contenant pas plus qu'un lit et une armoire en bois. Des tapis et des habits défectueux traînent négligemment par terre mais il ne s'y trouve aucun effet personnel ou de valeur.

7. La réserve

Cette grande réserve contient quelques sacs de grains d'épeautre dans le contenu s'est répandu au sol et à pourrir. La nourriture gratuite d'habitude est insouciable. Le test de Pouvoir d'un premier aux PJ de trouver un sac de blé.

8. Les cuisines

Les cuisines sont suffisamment vastes pour accueillir plusieurs cuisiniers travaillant côte à côte. Divers bœufs à pleurer, bœufs et d'autres sont présents sur le mur nord. Des couches bouillonnantes sont d'un de nourriture pourrie, et des conteneurs et bûches pendent au mur. Des casseroles, des poêles et d'autres outils sont déposés dans le débordant sur les comptoirs. Les cuisiniers tacite

CONTREBANDE

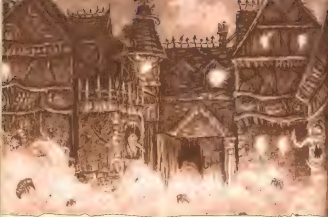
Le commerce illégal d'objets précieux dans lequel trempe Lucius s'étend pas dans le cadre de cette aventure, mais est sujet du chapitre pour néanmoins servir de base à de nouvelles aventures.

Les PJ se basent peut-être sur les initiales qu'ils ont trouvées dans le carnet de Lucius afin de retrouver les marchandises concernées. Ils peuvent aussi être interrogés par des agents de la loi, l'histoire de la lettre d'avertissement trouvée dans le droit fermé de la baronne. Ils peuvent soit assister les individus en question, soit essayer de les aider de garder pour eux les objets qu'ils auront découverts lors de leur enquête.

Les PJ se sentent peut-être l'incitation de pousser le carnet des transactions de Lucius à quelq'un de haut placé dans l'administration impériale dans l'espoir d'en tirer quelque récompense ou par une de devoir. Si tel est le cas, les autorités cherchent à engager les PJ afin de retrouver les suspects en question et d'engager le début personnel de leur destruction.

LES SCEAUX DES MOUCHES

Les sceaux des mouches sont forgés dans un métal terre et prennent la forme d'un symbole de Mouche en haut d'un petit objet. La plupart des cultistes les portent au bout d'une chaîne qu'ils passent autour de leur cou. Cependant, il n'y a pas de sceaux afin de contrôler l'accès au temple à son service, les sceaux faisant ainsi office de clés. Il n'existe pas de sceaux afin de contrôler l'accès au temple, presque impossible à quelconque ne serait pas en possession d'un sceau. Cependant, cela n'est pas le processus afin d'acquiescer un sceau unique à celui la part des cultistes. Le processus implique d'obtenir des documents, nombreux furent ceux qui périrent, et s'il n'y a pas de sceaux dignes de recevoir une telle bénédiction. Ce n'est ainsi pour effet de disposer l'approche de produire de nouveaux sceaux, après tout, il est plus tard de se procurer de nouveaux cultistes que le métal avec lequel sont forgés les sceaux. Lorsque les sceaux sont découverts un sceau des mouches, il s'agit au fait d'un des documents secrets à l'incriminer.



de sang étendue le côté sud-est de la pièce et sous bois, un étrange bûcher orangé et à del abandonné sur place. Il n'y a pas de trace d'un meurtre.

9. La salle à manger

La salle à manger est une pièce de grande dimension à laquelle on accède par le hall principal et qui donne sur les cuisines. Au milieu de la salle, les PJ trouvent une longue table en chêne recouverte d'une housse de chaises enroulées. Sur la table, il y a encore des assiettes remplies de pain et d'assaisonnements de moult-vaux ainsi que de l'argenterie en désordre.

Peu après leur arrivée dans la pièce, une plainte spectrale résonne dans toute la pièce. Quelques instants plus tard, une apparition spectrale se matérialise. Il s'agit du baron d'Irmella Hahn. Alors qu'elle se matérialise, elle commence à marmonner, gémir ou constamment à émettre des sifflements qu'elle prononce. Elle arrive de façon saccadée et se tient entre d'un côté à l'autre dans de violentes spasmes, projetant des jets de terre noire de part et d'autre. Les PJ ne parviennent à saisir que les mots : « Plus le Power... tant le Power... tant le Power... alors qu'elle semble se torturer de douleur. Elle ne répond à aucune question, se contentant de marmonner et d'émettre des plaintes. Le baron disparaît une bonne fois pour toutes après que les PJ aient lu les Hahn dans la cave à vin.

Irmella Hahn

Duchesse (voir la fiche de Ruprecht Hahn) a brutalement assassiné sa femme peu après qu'une étrange créature a pris le contrôle de son corps. Sa mort fut si ignominieuse que son esprit ne put rejoindre le jardin de Mort et il fut condamné à errer dans cette demeure infernale. Elle est d'une pâleur cireuse, presque translucide, et porte des vêtements passés de mode. Ses cheveux semblent avoir

Peut-être d'une teinte localement et dansent autour de sa tête, qui entre parfaitement invisible.

Caractéristiques

CE	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soc
21	8	42 (16)	43 (15)	42	41	18	48

Compétences: Comédienne (Soc), Dissimulation (Ag +PD), Langage (Intelligence) (Int), Perception (Int +PD)

Traits: Contact effrayant, Effrayant, Fétide, Invisible, Lieu de décès, Mort vivante, Viesse mortelle

Combat

Attaques: 1; **Mouvements:** 6; **Poléme des Éléments:** 1

Contact effrayant

Irmella peut effectuer un test de Capacité de Combat pour toucher une créature à portée de main. Si ce test est réussi, la cible doit immédiatement effectuer un test de Peur. Cette attaque peut faire faillir d'une espèce, mais pas d'une parade. Irmella doit être visible afin d'utiliser cette capacité. Les créatures dotées du trait Mort-vivante sont immunisées aux effets de cette attaque.

Fétide, Invisible

Irmella peut effectuer une action gratuite lors de son tour pour devenir invisible. Tant qu'elle est invisible, elle ne peut pas faire l'objet d'attaques à distance (projectiles magiques compris). Comme elle bénéficie par ailleurs du trait Fétide, elle ne peut guère de rigole au corps à corps à moins que l'attaquant ait deux d'une arme magique.

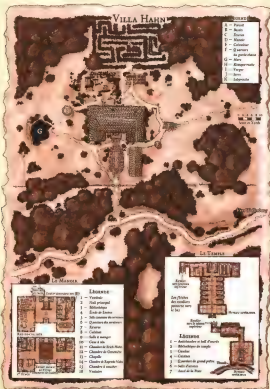
Lieu de décès

Irmella ne peut pas s'éloigner de plus d'une douzaine de mètres de son lieu de décès, à moins qu'un effet magique ne l'y oblige.



Age Group	Percentage (%)
18-24	~15
25-34	~25
35-44	~35
45-54	~45
55-64	~55
65+	~65





Combat
Attaques : 2, Poins de Dents : 3, Mouvements : 4, Poins de Hissance : 1
Armes (égères) : armée de cuir complète (sûr 1, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes : arme à une main (épée) (Id10+0, arc et 10 flèches (Id10+3 , poids 24/46, rechargeant deux-à-coup))

Détails
D'après sa petite son chariot lors de son départ de Weissenburg et il a attaché sa robe à ceinture cinq kilomètres du manoir. Il ne possède pas grand-chose en dehors de vêtements grossiers, d'une cape verte en mauvais état, de bonnes bottes de bois et d'une housse de couleur verte. Il porte une petite bourse contenant 1 co et 2 ps.

Suite du combat

Lors des l'enfant du Chaos vaincu, les joueurs obtiennent un meilleur aperçu de Geneviève Hahn. Son visage est complètement pâle et ses bras et jambes sont couverts de blessures paralysantes. À la mort de l'enfant du Chaos, celle-ci hurle : "Pour ainsi dire mes parents?" à l'adresse du joueur le plus proche. Le combat contre Geneviève n'est pas tout à fait aussi difficile qu'il se révèle penultime. Si les PJ soufflent son coup après l'avoir vaincue, ils trouvent un sac de monnaies autour de son cors.

Geneviève Hahn Noble mutante

Points de vue : 4

Caractéristiques									
CC	CF	FC	FC	Ag	Int	IS	IS	IS	IS
36	51	51	51	51	51	51	51	51	51

Compétences : Barde (CC), Châtelain (CC), Connaissance (CC), Connaissance générale (IS) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag), Discrimination (Ag), Équitation (Ag), Expérience antique (Connaissance) (CC), Langue (Idolâtrie) (Int +10), Larcin (CC)

Talents : Éloquence, Étiquette, Faute, Intelligence, Irrigence
Traits : Conscience, Mutisme (Conscience interrompue)

Combat
Attaques : 1, Mouvements : 4, Poins de Hissance : 10
Armes : none (Id10+1)

Détails
Geneviève porte une robe ble

Contingence
Les créatures menacées par Geneviève dansent refusent un test d'Endurance sous peine de subir la puissance de Nigilish.

Croissance interrompue
Geneviève a cessé de grandir lorsqu'elle est devenue adulte et a donc conservé le statut d'une fille de trois ans.

Le corps et le reste de la pièce

L'apparence de la carcasse mutilée et vidée de la femme au sol suggère qu'elle est morte depuis un certain temps. Les nombreuses écorches et les morceaux de chair saillant sur son cadavre semblent indiquer qu'elle a servi de repas à une créature quelconque.

Une sorte de maison recouvre le plafond, les murs et le sol de la petite pièce sinistre servant de salle de toilette, dont l'enfant du

GENEVIÈVE HAHN ET SES PARENTS

Geneviève Hahn fut une petite fille énergique, pleine d'une immense fierté et de grande joie pour ses parents, Frick et Canille Hahn. Elle a passé toute sa vie dans le manoir et se vit interdire de jamais laisser la parole aux serviteurs par son père et son grand-père. Ses parents succombèrent aux mutations les premiers et infectèrent Geneviève par accident bien plus tard. À cause des mutations que son père lui a transmises, Geneviève ressemble à une enfant de trois ans, bien qu'elle soit en fait bien plus âgée. Ses parents, après sa mort, disparurent dans une réputation dérivée que ils d'avaient tenté de créer dans le Chaos bête par Nigilish. À cause de la confusion qui s'ensuivit, on s'agit et de la malice Geneviève trait toujours l'enfant du Chaos comme si c'était encore ses parents et, dans la mesure du possible, celle-ci lui apporte de la nourriture, comme les PJ. Elle porte autour du cou un sac de monnaies, qu'un culteur lui a offert afin qu'elle lui présente ses parents.

Chaos a fait son nid. Si les PJ pénètrent dans la pièce et touchent quel que ce soit, le - contraction - un surlap (croisement de la même façon que s'ils avaient touché l'un du bassin (voir B. Le bassin)

13. La chapelle

Un temps sacré, cette pièce a depuis été horriblement souillée. Les bases et autres ont été brisés et bouleversés d'effacement. Des espérances déchirées sont au sol, gorgées d'urine. Un symbole de Händrich endommagé et collé et encore accroché au mur du fond, mais les cultistes ont utilisé des matières fécales pour peindre une infâme statue par-dessus. De nombreux symboles et messages - celui de Nigilish notamment - ont été inscrits sur les murs. Un PJ doit du talent Sombre (voir (Chaos) ou Sombre (Nigilish) ou en mesure de traduire ces symboles. Ils indiquent que la chapelle a été l'objet d'une « purification » afin d'empêcher le lieu de l'enfer de Nigilish.

14. La chambre de Ruprecht Hahn

La chambre de Ruprecht contient le même genre de mobilier que les autres chambres mais curieusement, son sensle plus sombre tel d'une bonne partie de la pièce est occupé par un grand lit. Un bureau, une armoire et une commode sont placés contre les murs. La porte du vestiaire est fermée mais elle peut être ouverte en réussissant un test de Force ou un test de Conscience. Le sol du vestiaire est parsemé de boîtes et de conserves, comme si leur contenu avait été défilé au grand hâle et le tout jeté de côté sans regard. Les draps sont vides. On dit que Ruprecht a tout emporté avec lui lors de son départ. Sous l'armoire et les boîtes vides, les PJ trouvent le journal de Ruprecht (voir aide de jeu 180).

Si les joueurs fouillent le reste de la pièce, ils trouvent le journal intime de Ruprecht. Les dates trouvées dans ses pages semblent indiquer qu'il fut écrit par Ruprecht quand il était encore jeune (voir aide de jeu 195).

E. Le colombier

Le colombier est la seule installation du domaine qui demeure encore intacte. Une douzaine de grands oiseaux noirs capotés et d'effrayants bruyamment à l'intérieur de cette énorme cage à oiseaux. Le corps de ce qui semble être un pigeon géant fond. La carcasse est mutilée et patibulaire, ses dents menaçant et elle a subi d'innombrables dommages dans les parties tendres de sa chair. Si jamais un des PJ la touche, la carcasse explosera et projetera une gelée d'un liquide épais qui touche tout ce qui se trouve dans un



rayon de deux mètres. Les joueurs touchés par ce liquide doivent échanger un test de Force Mentale tout pour de gagner un point de Poie. Il n'est pas possible d'identifier le corps.

Les corvidés suivent la progression des joueurs de leurs petits yeux noirs sans cesse de hocher la tête et de caqueter de façon de solliciter. La cage peut être ouverte avec un test de Crochetage. Contain la grille des oiseaux, qui se jettent sur les joueurs et les harcelent pendant 145 secondes, mordent et pincent jusqu'à ce qu'ils ne soient plus dans la cage. Utiliser le grand gabarit : tout personnage se trouvant sous celui-ci subit 145/10 points de dégâts d'Armure ou réduit par ces dommages. Les personnages peuvent fuir la cage au prix d'une action coûteuse. Après leur escape, les oiseaux reviennent en direction de la forêt et vont se percher sur les branches des arbres voisins à l'ouest. Ils peuvent revenir plus tard pour harceler les joueurs à nouveau si ceux-ci sont trouvés que ceux-ci ont été tués avec trop de facilité.

F. Les quartiers du garde-chasse

Ces maisons brulées n'ont pas particulièrement bien résisté au passage du temps. La structure, composée d'une pièce unique adjointe à une cuisine, semble sur le point de s'effondrer. Un des murs s'est effondré déjà depuis quelques années. L'effondrement du toit, qui paraît prêt de tomber le sol, les garde de la porte ont été dérangés dans l'attente et celui-ci sont à présent de garde-manger pour les rats et les chats. L'intérieur consiste en la de deux couverts de tables sombres et une vieille table sur laquelle repose une lanterne éteinte et brisée. La surface de la table est recouverte d'une substance huileuse qui la rend lisse et la cuisine ouverte contient un morceau de bois. La porte est en mauvais état, mais elle ne contient rien à part une odeur de pourriture et de fausse.

G. La mare

La surface opaque et huileuse recouvre un air-en-ciel partiel où un rayon de lumière l'arc-en-ciel. Le vent souffle en tourbillon de l'autre côté suggère que ce lieu était autrefois tranquille et apaisant mais il a été placé à un point de vue insupportable. Si les joueurs s'approchent à moins de trois mètres de l'eau, ils sont immédiatement assaillis par une nuée de murglings.

Murglings

Les murglings sont de minuscules manifestations de la répugnance viscérale de Nargle. Ils sont petits, noirs et couverts de poils blancs éparpillés sur un corps en d'espérance.

Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	MA	Sc
21	50	21	25	25	25	25	25

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +15), Escapade (Ag), Langage mystique (Général), Lutte (Ag), Langage mystique (Int), Manipulation (Int), Perception (Int), Tactique (Int).

Talents : Ambulatoire.

Voies : Arme d'attaque, Intimidation, Usage de machines, Poie, Sens perç, Voies mystiques, Tactique.

Combat

Attaques : 1, Mouvement ; 4, Points de Blessures : 7. Armes : dents et griffe (C141).

Arme d'attaque

Le bonus d'efficacité de l'arme est augmenté de 2 contre toutes les armes non magiques (sauf pour le 4). Les attaques de murgling sont considérées comme étant magiques, et il est instantané au point et à la réflexion.

Intimidation

Le murgling doit réussir un jet de Force Mentale à la fin de chaque round ou il subit la perte d'un round un point de Blessures et n'en a pas intelligible, mais peut de disparaître instantanément dans les Royaumes de Chao.

Usage de machines

Des notes forment une note au-dessus de l'arme, allant et venant à leur gré par un effet. Tout jet de Force Mentale à deux mètres ou moins du déviant subit un malus de -10 sur tous les tests de Capacité de Combat à cause de la gêne occasionnée.

Poie

Tout personnage subissant la perte d'un round un point de Blessures inflige par un murgling doit immédiatement réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la maladie de votre choix.

H. Le kiosque-ruche

Un véhicule est présent sur la façade arrière du marché. Les véhicules ont des fenêtres et la porte avant à l'intérieur d'un bâtiment. Le petit chemin part juste de la ruelle à un petit kiosque. La première maison ruelle qui se trouve à l'arrière du marché est à présent brisée, brisée et brisée de petits sacs de moules.

Un secondement d'après le kiosque, qui se fait plus fort au fur et à mesure que les 17 s'approchent. Une note de frelon verte du moins attaquera les personnages s'ils s'approchent à moins de trois mètres du kiosque. Si les joueurs parviennent malgré tout leur progression, des notes supplémentaires d'attaque et assaillent à leur tour les 17, et ce jusqu'à ce qu'ils se résignent à retourner chez eux.

Les nuées de frelons verts

Les frelons verts sont des insectes volants qui influencent certains par l'usage sur les terres à l'arrière. Les frelons s'approchent en nuées et attaquent quiconque à la hauteur de l'espérance d'un de ses jets. Une nuée de frelons verts assaillit à un point unique sur une surface à un point d'attaque. Un frelon vert, qui s'approche, se dirige vers d'autres points de frelons par les six minuscules tentacles qui jaillissent de son abdomen. Lorsque un insecte s'approche, l'un des tentacles se dirige vers le corps afin de s'insérer sous la peau de la victime.

Utiliser un petit gabarit pour représenter la nuée. Celui-ci peut se déplacer de huit mètres par tour, infligeant 141/10 points de

LA VÉROLE BRUNE

Description : Cette horrible maladie entraîne l'apparition de cloques de six centimètres de diamètre pouvant se multiplier à l'infini sur le corps. Les cloques peuvent se limiter à quelques zones bien précises, comme le dos, les bras ou la tête, mais elles peuvent parfois se propager sur tout le corps dans des cas extrêmes. Elles créent spontanément et laissent échapper un épais mucus blanc ou grisâtre, et sont le signe, conduisant à des mutations extrêmement dangereuses en santé.

Effets : Six jours.

Effets : Tout personnage atteint une pénalité de -10 à tous ses tests de Socialité. Une fois les deux jours écoulés, le malade doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, celui-ci subit un malus permanent de -10 sur tous ses tests de Charisme à cause des horribles cicatrices laissées par la maladie.





TABLE 3-3: LES PÉRILS DU LABYRINTHE

Jet	Résultat
1-2	Les PJ déambulent jusqu'à ce qu'ils rencontrent l'entrée du labyrinthe.
3	Les PJ se trouvent dans une impasse et doivent reconstruire chemin ou se tailler un chemin pour passer de l'autre côté du mur de bois.
+5	Les PJ tombent sur à peu près des créatures qui se rendent vers le temple de la Peste ou qui en retournent. Les créatures vont par PJ attaquent immédiatement. Utilisez le profil de <i>Créatures de la Maladie Éternelle</i> qui se trouve page 195.
6-7	Les PJ déambulent jusqu'à sortie du labyrinthe par une voie différente.
8	Les PJ tombent sur un chapelet de champignons bleus. Trois PJ les champignons entraînent l'effusion d'un usage de spores. Le personnage ayant touché les champignons doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la pourriture, de Négatifs. Le personnage suivant qui tente de contourner les champignons doit réussir un test d'Endurance Très difficile (6-00) sous peine de gagner 145 points de Peste à cause des étranges hallucinations qui l'assaillent. Enfin l'autre en question contracte la pourriture de Négatifs.
9	Les PJ découvrent une trouée considérable dans le labyrinthe aboutissant à une grotte où un énorme serpent s'étend sur une épaisse armure de plaques. Des tentacules jaillissent de son long dos et en lieu de queue, deux tentacules relâchent une monstrueuse balafre. Il s'agit en fait d'une statue de Bolth, un champion de Négatifs.
10	Un corps bouillonnant glisse à terre, recouvert d'un manteau de monstres et d'astuces. Si les joueurs inspectent le corps, ils découvrent que l'homme en question était un républicain. Il porte des vêtements sombres, un chapeau à large bord et une bague en argent parallèlement ornée représentant une coque stylo. Si vous vous êtes servis de l'annuaire « Au service de Négatifs » du chapitre 1, il s'agit de l'employeur des PJ.

CÉRER LA PACAUTE

Une telle manière aux prises de nombreux combattants ne manquait pas de susciter considérablement le rythme du jeu. Un plus que probable que ce qui arrivait dans la conclusion d'une des efforts de nos joueurs se convertit en un épisode proprement acrobatique, en particulier si le combat devenait plus ou moins déchaîné par la prise de leur pourcentage nous nous sommes plutôt en ce qui se passe en général sur les événements qui nous ont vu jouer. Les particularités ne perdent pas votre temps à effectuer des plus de dix pour les joueurs opposant les informations sur ces choses. Il n'est plus important que d'assurer une certaine stabilité dans le combat.

A la fin de chaque round, assignez-vous qu'un joueur ait des contraintes à satisfaire par l'une des deux fonctions. Si vous êtes en mesure de le faire, gardez le compte du nombre de contraintes et d'hommes de main et assignez le nombre de scores en fonction de la performance des joueurs. Si nos joueurs voudraient rencontrer des difficultés, faites prendre la balance d'un côté puis de l'autre de sorte que les PJ tentent de gérer du travail. Enfin, faites en sorte qu'une des fonctions devienne l'unique responsabilité au sein de représenter nos attentes sur les PJ. L'unique personne qui sera chargée de servir, sera difficile et que la difficulté dépendra en partie de la réponse qu'on a sur les joueurs et des rencontres qu'ils ont faites jusqu'à présent, c'est-à-dire pendant ces 10 PJ qui se déroulent de manière interactive entre eux et avec nous, comme bien le savent.

[illegible]

Si vous parvenez à maîtriser l'exécution de vos joueurs au mieux de toute cette action, vous ne le regretterez pas.

Alfabeto: Alfabeto en alfabeto d'un usage monosyllabique qui n'est pas aussi répugné que l'on croit généralement. Deux membres d'ailleurs lui ont consacré dans le dictionnaire des mots trop fréquemment en circulation pour lui permettre de vivre. Ils paraissent se servir de sa langue et passent la langue afin d'acquiescer à l'existence d'un alphabet, mais ils finissent leur langue sans même de l'existence. Il n'est pas dit que l'CT est utilisé, il est souvent le bon de sa langue inférieure. L'CT est le point de départ d'un vicieux. La langue perdrait l'usage de l'écriture. Alfabeto est une langue morte qui les autres enfants.

Richard: Richard a le corps et la stature d'un homme normal, mais il est affligé d'une tête de rat enlevé et placé d'une autre manière (ce qui prouve une bonne fois pour toutes que ces histoires de chimères ne sont que des amalgames au sujet desquels, souvent, Richard bénéficie du talent. Accusé multiple, mais pas condamné, chapitre 3, 24).

Leopold : obien jusqu'à un certain affaiblissement, Leopold se met en route pour aller à l'aide de deux de ses jeunes jumeaux parvenus à des maturités. Il possède une force de 10 et 14 points de flexion.

Particularité : Mithilde semble une jolie fille si elle possédait une bouche. Ses caractéristiques sont normales à part sa sexualité, qui semble à 36.

Mitunter im vierten oder fünften Stockwerk eines Hauses, wo sich bei uns die
erste Zimmerecke der U.S.

Spéculer : verbe admissible certes, mais sensible à un mélange d'écrits français et de mille-pattes. Non censé, ni d'écrit ou non écrit, mais sans apparence humaine et à possible un long corps segmenté dont de petites pattes au lieu de jointures normales. La caractéristique du Mouvement des Spéculer est de 5 et non 6 endurance pour 45 (45). Il possible également le talent d'écrits maternelles. La mutation à par ailleurs lui de lui en croissant, et qui lui impose une possibilité de 20 à 30 ans sous de Pour et réduit sa caractéristique de Force Interne à 50.

Singulier : Singulier est couvert d'horribles pustules noires de la tête au pied. Cet « habillage » est complet par une myriade de tâches de couleur vive. Les caractéristiques de Singulier sont similaires de la façon suivante : Endurance 25-30, Agilité 58, Sociabilité 14. Il bénéficie d'un bonus de +40 à tous ses traits de Terrain et d'endurance.

Theodoros : cette jeune femme, métisole ravissante, a presque du génie en deux sens l'effet de sa coquetterie, qui fait à présent d'elle un véritable quadrupède. Ses bras lui servent de jambes, étonnamment à la manière de la gymnaste du Mouvement. Sa Capacité de l'art est le premier de la Route, son corps est et débordant d'une légèreté humaine violente qui déchaîne à peu près autant qu'une bombe.

Utilizzo la chitarra elettrica a lungo piace il mio stile di cristallo vivente.
Non l'ho mai vista prima il 99 (50) ma il suo posto che è pieno
di persone.

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

Vampire lahmiane (Ex-Monte-en-l'air, Ex-Nolann)

Les caractéristiques de Sofia n'ont pas changé depuis le dernier chapitre et ne sont détaillées ici qu'à titre de rappel.

100

CC	CT	F	H	Ag	Ind	PM	Sec
5.8	41	56.1%	56.0%	84	4.2	9.2	9.4

Comptines: Alphabet secret (voir) Clit +10, Charline (Clit +10), Commandeur (Sex), Commande (Sex), Containement ardeur/sex (Sex, microsexualité) (Sex), Containement général (Empire, Rivalité) (Sex), Cocherette (Ag +10), Déplacement (Sex), Déplacement silencieux (Ag +10), Distinction (Ag +10), Écoute (Ag +20), Écouveteur (Ag), Égare (Ag), Évaluation (Sex +10), Expression érotique (Séduction) (Sex), Flateur (Ag), Pourriture (PM), Poule (Clit+20), Intimidation (P), Langage mystique (Magick) (Clit), Langage secret (Langage des volants) (Clit+10), Langue (Séduction, érotisme) (Clit), Lise/écrite (Clit), Mischling (Sex), Penetration (Clit +20), Préparation de poison (Sex), Sexe de la rage (PM), Tresse (Sex).

Plantes : Cacaoyage arbores, Crotal de rue, Commersonia des
pays, Éuphorbie, Inéguant, Mûre commune (crotale), Mûre
noire, Mûre (crotale de parake), Rafflesia (crotale), Sur un gâche,
Drosera, Mûre.

Trichter: Arrose entree (soupe, gelée), Dents de sang (appertuiser hachée, validation des saupres, stroustenden-ol, vomp-ding), Kiffingal. Mit einem Ness anstehs. Vliesen ostrova.

100

Abitur: 7; Maturawert: 8; Punkte der Maturawert: 12

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 103-107.

Arbitraria (negativa): resto de unidades de cada classe i , excepto i ;
(unidades i)

Armes : arme à feu avec de qualité exceptionnelle (IC 6);
1430+5) ; arme pocher de qualité exceptionnelle (IC 6);
1430-2 (diffusion)



Notations

Sotha porte des vêtements d'homme noirs et deux bagues (valeur 1 en chacun). Une longueur de corde et un grappin pendent par-dessous son épave et elle porte un sac vide accroché à sa ceinture. Son gant gauche dissimule quelques outils de crocheteur. Elle vient à peine d'apprendre le volapük et porte pour cette raison un bivo de grammes dans son sac à dos.

Shires lahmiennes (12)

Coupe-jarrets humains, hommes et femmes

Ces hommes et femmes virent Sotha et sa malédiction comme des diables, entraînant chacun de leurs ordres et entraînant leur mortification sans dès que le besoin s'en fit sentir.

Prêtre de Fels : 3

Caractéristiques

CC	CI	F	E	Ag	Int	PM	Soc
0	0	10 (1)	10 (1)	20 (2)	12	0	0

Compétences : Alphabet secret (valeur 0), Comptage (0), Connaissances générales (Emploi) (Int), Esquive (Ag), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue (volapük) (Int), Résistance à l'ennemi (F).

Talents : Coupe occasionnels, Coupe précis, Débarquement, Gagner un, Saut d'agilité, Sauter, Sur ses gardes.

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 1 ; **Points de Blessures :** 15
Armes : (volapük) gilet de mailles et gilet de cuir (coupe 2)
Armes : arme à une main (coupe 1) (1000-4 ; valeur de critique +1), coup-de-poing (1000-4 ; valeur de critique +1, occasionnel).

Notations

Les hommes de main portent des vêtements noirs et de longues capes, coiffe-elles aussi. Une exception à l'effigie de divers animaux couvrent leurs visages. Ils possèdent tous une petite bourse contenant 1010-2 pièces et 1010 sous.

Une mêlée générale

Le combat opposant les FJ, les rubans et les lahmiennes a débuté. Les ordres des FJ sont déformés, le désordre et l'absence de combat. Si un des FJ a résisté à l'assaut de Karl et tente de l'attaquer, Sotha et ses group (et) Gange et celui-ci est encore (peut-être) s'attaquent entre eux, ce qui laisse à Tobias le champ libre pour s'occuper avec Karl en passant par le tunnel derrière l'assaut. Si les FJ ignorent Tobias et Karl et choisissent d'attaquer les lahmiennes ou les rubans, Tobias disparaît dans le tunnel, entraînant Karl avec lui.

Si Karl et Tobias parviennent à s'enfuir, Sotha et son groupe décident qu'il ne vaut pas le coup de rester se battre. Ils se retirent du combat et font route vers la surface, sans qu'on s'en rende compte.

Si les personnages attaquent Tobias et parviennent à le tuer, ils acquiescent quelques choses bagues sous les vêtements de celui-ci. Une masse de chair noire s'échappe de sous de l'abdomen de Tobias

et commence à couler au sol, aspergeant la place de fluides répugnants, alors que de petites merbres lui poussent. La chose qui vient de l'intérieur de Tobias est un organe du Choc. Elle ressemble à protest à une version miniature de Tobias et disparaît dans la place un moment avant de disparaître dans le tunnel. Les lahmiennes tentent de profiter de la situation pour se venger de l'ennemi, jusqu'à ce qu'il se reprenne à se venger et ses alliés alors que la chose se libère.

Quoi qu'il en soit, il est possible que les FJ parviennent à se défendre des rubans, des shires de Sotha et d'elle-même. Ils ont aussi Karl. Certains pensent de jeu et se jettent dans les bras des FJ qui lui a l'air d'être le plus de gentillesse par le passé (oui, le plus écheant, dans les bras des FJ ayant fait le moins d'effort). Il leur demande de le ramener à sa famille, la Croix, qui l'attend d'après lui à Wollburg. Il ne donne aucune explication à ses FJ la demande comme il va le.

Si les FJ décident de se lancer à la poursuite de Tobias (ou de l'assaut du Choc), ou s'ils souhaitent enlever Tobias à Wollburg en passant par le défilé de tunnels, il y a de fortes chances que ceux-ci se perdent. Un groupe comprenant au moins un personnage doit de la compétence Pénalité à 50 % de chances de revenir sur son pas ou d'abandonner la surface et de se retrouver au milieu de nulle part (s'il n'est pas vu). Si les FJ réussissent un test de Pénalité, ceux-ci parviennent à retrouver la piste du culte en fait mais ne peuvent le poursuivre qu'en déplacement ralenti. Tobias connaît par contre très bien ces tunnels, ce qui lui permet d'arriver à Wollburg largement en tête.

Si les FJ ont vu le grand prêtre et inspectent son collier, ils découvrent un anneau à sa main droite portant le blason de la famille Dietrich, prouvant qu'il s'agit bien de Johann. Aux joueurs de décider s'ils souhaitent effectuer un long voyage vers Kierbald pour annoncer la mauvaise nouvelle à Gerhard.





Conclusion



Si les FJ sont retenu à leur jobard devant l'autel de la Foire et obligés de Collier de l'Indéfectible Lapsus, ils doivent se préparer à décider de ce qu'ils vont en faire. Ils peuvent tenter de l'enduire, ce qui aura très probablement de tragiques conséquences (à vous de voir). Ils ont un peu de temps, ils discuteront probablement à la cafétéria à quelques-uns des plus comploteurs qu'ils ont de la faire dévaler. Un petit de l'agente ou d'élite de l'Indéfectible Lapsus. Ils peuvent aussi le confier aux autorités d'une grande ville et le collier devient alors le problème de quelques-uns d'entre eux.

Si les FJ décident de conserver le Collier de l'Indéfectible Lapsus, il est possible que l'empereur ou quelqu'un d'autre plus puissant leur rende plus tard. Si les FJ ont tout simplement voulu de prendre le bijou et ont quitté le Temple de la Foire, un collier passera tôt ou tard le récupérer.

Pistes pour de nouvelles aventures

Les FJ confient le collier aux autorités religieuses, mais aucune exploration ne parvient à connaître le petit qu'ils ne sont pas des héritiers. Ils auront besoin d'expliquer la situation à qui veut l'entendre, personne ne verra donc qu'ils sont innocents, le petit étant fermement convaincu qu'il tient à ses véritables propriétaires du collier.

Les FJ confient le Collier de l'Indéfectible Lapsus à l'un des ordres religieux et celui-ci les charge d'effectuer un périlleux voyage afin de dévaler l'artefact. Il doit soit être dévalé d'une façon particulière (en le jetant au cœur d'un volcan par exemple) ou en l'enterrant dans des sables mouvants sans fond ou par une personne digne de comploteurs (qui avait elle-même dans les années ou d'années appropriées de marions de grand par d'un régime des races nées).

Si les FJ ont laissé le Collier de l'Indéfectible Lapsus dans le temple, ils laisseront pas avec tout d'un policier de grande importance qui s'est mis à faire preuve d'un certain comportement.

Après avoir quelques peu enquêté, les personnages découvriront qu'un certain s'est approprié le collier et s'en sert afin de contrôler la population en question, tenant les gens de la situation et de la révéler dans la région. Les FJ doivent trouver un moyen de trouver le collier et de connaître les gens de la ville que les actions de son passé ne sont pas les mêmes.

A suivre dans le tome II des Mille Trépassés

RÉCOMPENSES

Les FJ devraient toucher à peu près 300 points d'expérience pour avoir complété cette mission.

Action	XP
Engager Devin	15
Pour chaque personnage ayant survécu à la traversée de la Drakwald	5
Les FJ acceptent de se mettre à la recherche de Johann	10
Trouver le sort de la famille du Rempart	15
Les FJ découvrent un indice à Renscheval (par indice)	5
Explorer l'ornement	10
Les FJ ont raison des colliers	25
Trouver un sens des mondes	25
Sauver Gergo Schwenkberger	15
Tuer l'ennemi	20
Tuer les parents de l'ennemi	25
Les FJ trouvent le sort de l'ennemi	20
Meurtre les aux cris du prisonnier	10
Les FJ ont raison des colliers du temple	10
Tuer Tobias	25
Les FJ triomphent des témoins	25
Les FJ sauvent Karl	50



APPENDICE I: TRAITS

Les traits forment une l'ensemble des "traits" de la Vie et de la Mort des Ghouls en fonction de certains talents de simples traits, ce qui permet de distinguer les talents liés aux sorciers et ceux qui sont associés à un métier, à l'aspect d'une race ou encore à un type de créature. Tous les traits des traits qui apparaissent couramment liés de cette manière.

Apparence humaine

Vous êtes capable de cacher griffes et crocs et dissimuler vos traits pour vous faire passer pour un humain. Sous cette forme, vous pouvez le trait Illusion. La transformation, dans un sens ou dans l'autre, se fait au prix d'une action gratuite.

Aura démoniaque

Vous êtes le fruit de la magie et chaque fois qu'une arme non magique vous touche, un corollaire que votre bonus d'Endurance augmente de +2. Vos attaques sont elles-mêmes considérées comme magiques et vous êtes totalement insensible au poison et à l'asphyxie.

Carrière de titan

Vous gagnez le trait Paléontologie importante, qui impose un malus de -50 aux adversaires désirant de parer vos attaques.

Défi de l'aube

Votre volonté est telle que vous pouvez venir à bout de la terrible puissance du soleil. Si réussissant un test de Force Mentale, vous êtes en mesure de marcher en plein jour sans subir de dégâts ou de malus. Vous devez effectuer un jet supplémentaire après chaque lancer d'expérience, avec un malus constant de -10 par heure passée au soleil. Si ces d'effort, vous réduisez vos caractéristiques de combat et commencent à subir des dégâts pour chaque minute d'expérience. Si vous êtes à l'heure à la fin de la journée, vous bénéficiez d'une immunité totale contre le soleil et pouvez vous y exposer en toute impunité.

Dénué de conscience

Vous ne pouvez pas entreprendre (ou résister) de tout haut sur l'investigation, la Force Mentale ou la Sociabilité.

Domination

À la fois d'une action complète, vous pouvez tenter de prendre la conscience d'une créature vivante située dans un rayon de 5 mètres. Ce trait oppose votre Sociabilité à la Force Mentale de la victime. Si vous remportez le test, vous gagnez le contrôle total de votre victime et pouvez la forcer à faire ce que vous voulez. La victime peut tenter de se libérer après 1000 rounds en effectuant un nouveau test opposé. De votre côté, vous pouvez libérer le sujet de votre domination à tout moment au prix d'une action gratuite.

Éthéré

Vous n'avez ni conscience ni poids. Vous pouvez traverser les objets solides, y compris les murs et les portes. Cela ne vous confère cependant pas la faculté de voir à travers les objets solides. Lorsque vous n'êtes que justifiées par l'existence d'un objet, vous bénéficiez d'un bonus de +50 aux tests de Dislocation. Si tel est votre cas, vous pouvez éviter facilement les coups, mais vous souvenez au moindre test de Déplacement offensif. Vous êtes également totalement insensible contre les armes normales, les débris, les, autres créatures.

Idiotie et dévotion, dotés d'armes magiques peuvent résister à vos lancers offensifs. Vous ne pouvez affecter le moral des ennemis, à moins que vous êtes incapable de blesser les adversaires qui ne sont pas éthérés eux-mêmes.

Innocence perdue

Vous êtes particulièrement beau et gagnez le talent Troublant.

Invocation de goules

Une fois par jour, au prix d'une action complète, vous pouvez convoquer des goules pour attaquer vos ennemis. Lancez 1d10 sur un résultat de 1-5, vous obtenez 1 goule en 2 rounds, sur un 6-8, vous en obtenez 4 en 3 rounds, sur un 9-10, vous en obtenez 8 en 4 rounds, sur un 11-12, vous en obtenez 16 en 5 rounds. Lorsque elles apparaissent, elles agissent à votre initiative et obéissent à vos ordres. Elles luttent au bout d'un nombre d'efforts égal à votre valeur de Magie sans jamais fatiguer. Ce pouvoir agit de principe que les ennemis sont tous morts. Si ce n'est impossible qu'il y en ait dans les environs, le pouvoir est inutile.

Maître d'armes

À chaque round, au début de votre tour de jeu, vous pouvez réduire de 1 la valeur d'attaque de l'un de vos adversaires au corps à corps au prix d'une action gratuite.

Maître en magie noire

Quand vous lancez un sort de Nécrorésumé, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au jet d'expérience.

Malédiction des vampires

Vous souffrez d'un certain nombre de malédiction. Pour commencer, vous n'avez pas de soleil. Si prétendant de guérison ou de désenchantement, vous devez échouer un test de Force Mentale pour vous approcher à moins de 5 mètres. Vous devez également réussir un tel test pour vous approcher à moins de 2 cases d'un symbole religieux et devez composer un test de Force Mentale Difficile (+20) pour entrer dans un temple ou vous soumettre d'un symbole religieux. Si vous tentez de traverser un cours d'eau (il faut s'y enfoncer et non l'enjamber), vous subissez 1d10 points de Blessures qui ignorent l'Armure et le bonus d'Endurance (il vous vous retrouvez à 0 point de Blessures à cause de cela, reportez-vous aux règles de l'été subit pour ce qui est des coups critiques). Si vous perdez au moins 1 point de Blessures en raison d'un coup porté par une arme en argent, vous en perdez 1 de plus. Échoué un test de soleil, vos caractéristiques sont réduites de moitié et vous perdez 1 point de Blessures par minute d'exposition, en ignorant l'Armure et le bonus d'Endurance (il vous vous retrouvez à 0 point de Blessures à cause de cela, reportez-vous aux règles de l'été subit pour ce qui est des coups critiques). Enfin, pour chaque round d'exposition, vous devez échouer un test d'Endurance Facile Difficile (+10) sous peine de prendre feu. Pour plus d'idées de malédiction, reportez-vous aux Maîtres de la Nuit.

Nécrorésumé né

Vous contrôler les morts-vivants comme le font les nécromanciens.

Regard hypnotique

Vous êtes capable d'immobiliser un adversaire situé dans un rayon de 5 mètres qui nait un test de Force Mentale. Le regard hypnotique agit



Destin-action et vous pouvez prolonger l'effet ou péris d'une action gratuite à chaque round. Sachez tout de même théoriquement s'en plus rationnelle dès lors que le premier a échoué.

Secret athyrique

La maîtrise naturelle que vous exercez sur les Vents de Magie vous permet de dissimuler et de déguiser les dissonances athyriques qui vous entourent. Les individus qui ont le troisième œil et qui vous observent doivent réussir un test de Force Mentale opposé et dénué au moins un degré de réussite pour détecter quoi que ce soit d'anormal à votre sujet. De plus, vous êtes immortel contre la griffailance, le fléau-des-occultes et autres pratiques sorcellaires.

Sombre majesté

Vous êtes un personnage si puissant que vous pouvez prendre la tête d'armées entières de morts-vivants. À tout moment, vous pouvez convertir un nombre de morts-vivants égal à votre valeur de Force Mentale (-5).

Transformation en chauve-souris

Au prix d'une destin-action, vous pouvez vous transformer en chauve-souris vampirique. Vous conservez alors le profil de votre nouvelle forme (il s'agit du *Bestiaire du Héros Mortel*), mais vous conservez vos valeurs d'intelligence et points de Hérosisme. Vous pouvez conserver cette forme aussi longtemps que vous le souhaitez et retrouver votre forme habituelle au moyen d'une destin-action.

Vampirisme

Vous êtes capable de voler le sang de vos proies à l'aide de vos ongles. Si vous faites perdre au moins 1 point de Hérosisme à votre victime au cours d'une prise, celle-ci perd aussi 1410 points de Force. Si la victime survit à cette épreuve, elle engage 1 point de la Force perdue par blesse.

Vision de l'au-delà

Vous distinguez les morts-vivants invisibles.

Volonté de fer

Vous êtes immortel contre la Peur et le Terreur, mais également contre les effets de la compulsion hypnotique et du mal Troublant.

APPENDICE II – AIDES DE JEU

Tout au long de cette campagne, les personnages des joueurs peuvent découvrir et récolter de nombreux indices précieux qui les aident à progresser. La philosophie de toutes ces aides de jeu est assésée à être purement privé.

AIDE DE JEU I

*Lutgen est une imbécile qui se ment à elle-même
comme à vous autres. Vous devez vous adresser à la
véritable mère abbessse, devant l'ancien temple
de Sigmar à Tempelwijk tant qu'elle est encore
de ce monde. Le gamin est dangereux
- Une fidèle toujours loyale*



AIDE DE JEU 2



AIDE DE JEU 3

Jorgen.

Votre aide a été très précieuse en cette période, mais ainsi que l'enseigne notre Seigneur, toutes choses doivent s'écouler et passer, et le temps de notre implantation à Marienberg touche à sa fin. Nous avons maintenant un nouvel objectif, pour guider l'enfant vers la douce étreinte de notre Maître. Puisse son nom être entendu sept fois et être porté sur les ailes des moineaux à caducres !

Je pars sur l'heure pour Aldorf avec l'enfant et les Trois Lames en tant que telles n'existent plus. Restez là, n'oubliez pas vos locataires, célébrez toute la beauté qui s'offre à vous, et partagez ses joies avec la bénédiction du Seigneur de la Pastorance. Une fois notre plan accompli, et quand le Maître aura étreint le garçon, nous reviendrons sur la rive d'une mer de glorieuse corruption. Les terres des hommes pourriront, et les vils de Nergle danseront dans les champs.

J'ai une dernière tâche pour vous : le prophète Ephraïm n'est plus utile aux jeux du Grand Corrupteur. Je vous confie le soin de le tuer.

Gloire à Nergle ! Gloire au Roi des Altérités !

AIDE DE
JEU 4

À la Seigneurie Frederick.

J'en repense que ce pli vous témoigne en pleine forme ! Vous vous demandez peut-être pourquoi j'envoie ce petit document au groupe de fies-à-beau - et de réminiscence, par moi-même ! Ils ont pu effectivement transmettre des détails par la poste, ce sont surtout de vaillants gaillards qui n'ont regretté d'en signaler aucun en votre nom. Vous aurez indubitablement entendu parler des intellectuels qui attendent tous par à vous de l'enfant qu'ils pensent pour la diminution de votre Seigneurie Seigneur. Le Comte, qui a pu se souvenir en une ville, marche maintenant vers l'été. Je ne saurais dire si elle sera déjà en les murs de la capitale lorsque vous aurez cette nouvelle entre les mains.

Comme je l'ai dit, ces documents m'ont rendu un grand service en décrivant les détails de ce petit. Je leur ai rendu de tout votre intérêt en personne. Vous avez alors peut-être aussi à décider de la suite à donner à l'affaire. Ne pouvant être en sa charge moi-même, je vous prie d'un de votre toute influence auprès de la cour pour obtenir la grâce de nos agents. Je suis aussi si cela devait vous indiquer de quelques façon que ce soit, mais je suis pas sûr que'il n'en est rien !

Prince Seigneur guide vos actes.

Après un bon vent.

Des copies de l'Archiviste Supérieur de Meiningen, - une copie qui sera à leur portée la plus prochaine des copies de Meiningen à Erfurt, en direction de la capitale. Il est entendu que les informations de ce document sont des données aux gens de la capitale et de celle de Meiningen, et ne doivent pas être les mêmes que jusqu'à leur arrivée à Erfurt, ou de ces copies de la capitale en la direction du prince Frederick d'Erfurt. Il n'est entendu de lui et la place de tout les personnes.

Wendel et après, la copie de l'Archiviste Supérieur de Meiningen.

Nigga von Soulden 1999
Archiviste Supérieur
Archiviste Supérieur
Meiningen

AIDE DE JEU 6

Et un enfant guidera leurs pas

Secours bien, ô homme de l'Empire,

Que Signar nous ait redonnés

Sous les treilles d'un enfant

Argent la force d'un homme fait

Et la beauté d'un dieu.

Et voici : il porte la marque

De la puissance de Signar

Imprimée sur son sein.

Ma l'Odvet le boici qui survient,

Haïssamment justice, paix et prospérité

Dans le pays de Signar

Pour bannir tous les maux qui nous assaillent

Et redresser tous les torts.

Fichez les yeux, vous qui êtes ignorants

Et contemplez sa divinité.

Quittes ses balourcies bannières jusqu'à Albort

Et réclamez et qui vous redont le droit,

Justice, paix et prospérité pour tous !

AIDE DE JEU 5



AIDE DE JEU 7

Mon bien cher Caspar,

Je me suis entretenu avec Lennhardt comme vous l'aviez requis, et il a consenti à vous laisser trois heures la jouissance de sa bibliothèque à des fins de recherches généalogiques uniquement. Au cas où vos recherches aboutiraient, Lennhardt considérerait comme une faveur personnelle que vous lui fassiez part de vos découvertes au plus vite.

Wendell

Sincèrement,

Wendell Ott

AIDE DE JEU 8

Sure-fire remèdes herbicifères
11 East Ostrasse Way,
Martenburg

Somnifère Kleinfeldt

1 flacon _____ 3 couronnes d'or

Régie en ce jour de marché
Signé
Claude Reither
Propriétaire

AIDE DE JEU 9

- LA FAMILLE HOLLENBACH -

La famille Hollenbach s'enorgueillissait jadis d'avoir dans ses rangs plusieurs membres proéminents ayant l'oreille du Comte Électeur de Nordland. Mais la bonne fortune ne tarda pas à se détourner d'eux. Le long des routes des propriétés Hollenbach, des paysans commencèrent à disparaître en grand nombre et, avant longtemps, plusieurs nobles lignées de moindre prestige accusèrent les Hollenbach de verser dans le vampirisme et la sorcellerie.

Les chasseurs de sorcières investirent leurs terres en 2066, à Hexenstag, et exterminèrent sur le bûcher la dynastie entière pour « avoir frayé avec des forces malveillantes ». Certains cependant sont d'avis que le repos éternel n'est pas pour les Hollenbach. Ainsi, alors que le Comte Électeur de Nordland avait été assuré que la lignée entière avait péri sur le bûcher, des paysans continuèrent à disparaître neuf années de plus. Trente ans plus tard, lorsque des disparitions supplémentaires de manants firent crier au "fléau Hollenbach", il faut noter que de nombreuses dépouilles nobles furent exhumées sur ordre du comte. Et chaque squelette Hollenbach avait encore un pieu fiché dans le torse.

AIDE DE JEU IO

Ansel à Altdorf
 Demander Eutemann
 Collier pour cérémonie

AIDE DE JEU II

Melchior von Eichenwal

Folger Branner

Johannes Wunderlich

Karl Hochstetter

Sigmund Koppier

Marie Klingel

Erasmus Lang

Regis von Kung

Egon Weychardt

Bartholomäus Teschitz

Oswald Bosch

Heinrich von Schenk

Johannes Sumpter

Jochen Falkenstein

Torsten Altdorfer

Horti Olander

Jerimus Sachs

Hartmut Doringen

Dieter Wilke

Erich von Waldeck

Adelheid Dräver

Eriger Vladerk

Lettlin Parkenhauer

Franz Schmidt

Ansel Vorman

Lorenz Scherl

Hans Karl Friedenk

AIDE DE JEU 12

Ille venant. Le pasteur de Tobie qui remplait les besognes.
 Rapraunt veut la charge pour le gendre, après que lui aient puiss
 la contrôler. Et à il venant, lui faudra-t-il bien longtemps pour
 organiser tout l'Empire ? Je dois cracher que quelques-uns en
 il découvrir en elle se trouvent. Mais en ? On peut-je les
 dissimuler après qu'elle aient hors de sa portée ? Je voudrais
 j'avais le courage de les brûler, mais je ne puis que résister à
 oublier que transgressions passées. Je dois les valoir
 maintenant pour valoir la qualification de celui que j'étais alors.

Peut-être devrais-je acheter le temple de la veuve de Tobie.
 Non. Pas tant que Sigeur n'a pas jugé bon de me guérir de ces
 abominables transgressions. Le risque à être dérangé est trop
 grand et je n'ai pas le temps ce que j'aurais à faire. Sigeur
 Sigeur bien après tout, et ai-je pas obtenu une certaine éducation
 et tout ça ? Pourquoi ne refusez-tu tout ça ? Ah ! Je
 sais ! Le prisonnier n'a rien ! Je sais à quel endroit vivent les
 dissimulés. Les choses de Rapraunt n'ont rien jusqu'à les
 chercher moi.

Le premier aigle à Helogart

AIDE DE JEU 13

De sang sur le Rosh (3 id.) - 6 10 fils marron

De sang sur le Rosh (2 id.) - 9 M2 3 genoux vert

De sang sur le Rosh (* id. Révisé) - 3 4 matras marron

AIDE DE JEU 13

Prenez quelques-uns de vos meilleurs haïques et stationnez-vous près de la demeure des Voïvages. Je crois que je suis arrivé. Nous devons impérativement accomplir le rituel pour maître Kahu et nous ne pouvons tolérer aucune interruption. Je ferai savoir au grand prêtre ce que j'attends de lui. Lorsque vous vous serez occupés de ce problème, vous reviendrez au Temple de la Peste et m'aiderez à tout préparer.

AIDE DE JEU 16

Hera Hahn,

Je suis au regret de devoir vous annoncer que j'ai surpris maître Ruprecht en train de fouiner dans l'entrepôt contenant nos marchandises les plus délicates. Je lui ai fait entendre que vous seriez fort courroucé et celui-ci m'a mis au défi de faire quoi que ce soit. Certains hommes m'ont même dit qu'ils avaient fait l'objet de menaces de la part de votre fils. J'espère que vous saurez rectifier la situation afin que la sécurité et le bon déroulement de nos opérations n'en soit pas affectés.

Frederick Guisten,

Superviseur aux docks

AIDE DE JEU 17

Jour six : Je ne sais pas ce que fait Rapproché au juste mais ces blasphèmes doivent exacerber. Il a fait de nous des prisonniers dans notre propre demeure. Les couples qu'il a engagés sillonnent nos terres en permanence afin de nous empêcher de quitter le domaine et de chercher de l'aide. Je le salue de mes propres mains s'il le fait.

Jour deux : J'ai confronté Rapproché au sujet de la disparition de mes parents et lui ai demandé ce qu'il se passe au juste. Il m'a adressé une abominable grimace avant de me jeter de la poudre infectée à la figure. Je ne sais jamais, plus en deux qui s'abaîssent par de violents accès de toux. Mes poumons brûlaient terriblement et mes yeux me donnaient l'impression d'être sur le point d'exploser dans leurs orbites. Je crois que c'est Camille qui m'a ramené dans ma chambre, mais je ne me souviens de rien.

Jour trois : Je sais à présent que la poudre que Rapproché m'a balancée à la figure contenait une sorte d'agent infectieux. Je suis terrorisé de savoir et je tremble comme si j'avais froid. Ma peau d'agit recouverte de pustules et de lésions... et les vomissements ! Oh par les dieux, les vomissements... Je m'imaginais pas qu'il y avait quelque chose dans mon corps à expulser et pourtant une substance me tance de se débarrasser par ma bouche lorsque mon estomac est pris de convulsions. Comme je souhaiterais qu'un chirurgien soit là pour m'aider.

Jour quatre : Ma douce Camille est à présent infectée elle aussi. Je ne peux même pas m'approcher de Rapproché à cause des regards qui l'encerment et nous tiennent prisonniers dans la maison pendant qu'ils s'affaiblissent à quelque chose d'insolite. J'ai entendu des bruits en permanence de labyrinthe, et n'en pas d'autre, certains ne venaient pas de ce monde.

Jour cinq : L'horrible maladie, dont j'ignore le nom, est en train de faire des ravages chez Camille bien plus vite que chez moi. Elle est étendue au lit et couverte de lésions qui saignent à longueur de journée et ces lâches s'efforcent de me laisser lui chercher de l'aide. Ils le peuvent cher.

Jour six : S'ignorer ait pitié de moi, j'ai infecté ma fille. Le nom de tout ce qu'il y a de saint, je jure que c'était un accident. J'ai fait de mon mieux pour la tenir à distance de nous, sachant la maladie contagieuse, mais c'est une petite fille dans une maison remplie de monstres. Elle cherchait un peu de réconfort, mais j'ai plutôt signé son acte de mort.

Jour sept : Il n'est de plus en plus difficile d'écrire ce journal. Ma peau devient progressivement dure comme du cuir et mes articulations ont perdu en amplitude. Je crois que Camille est à présent plongée dans le coma. Je vais m'allonger à ses côtés une dernière fois, car je doute que nous vivrons assez longtemps pour voir le soleil se lever. Je prie pour notre fille Geneviève.

AIDE DE JEU 18

Les dieux ont-ils vraiment choisi pour accomplir leur volonté ? On a remarqué mon talent et on me promet à présent des pouvoirs plus grands que je n'en ai jamais eus. Ce journal tiendra donc de chroniques de ma réussite. Je dois préparer les lieux, mes levistes sont en route.

J'ai dû empêcher ma famille de quitter nos terres. Ils tenteront d'obtenir de l'aide afin d'empêcher la construction du temple. Nombreux sont les serviteurs de mon maître qui ont répondu à mon appel. Ils feront de bons aides pour ma famille.

Certains des "auxiliaires" qui m'ont été envoyés sont encore plus réfractaires que tout ce que j'aurais pu imaginer mais je dois rester concentré sur ma tâche. Les fruits de mes efforts rendront mes les inconvénients dont je dois m'accommoder.

J'ai infecté mon frère Erich avec l'un des dons que m'a accordé mon maître. Ce sera amusant de voir progresser la maladie. Un des mes serviteurs les plus puissants a "démoli" mon père hier : c'était un sacré spectacle... et il méritait bien ça, le salaud.

La construction du temple avance lentement mais sûrement. J'ai entouré les haies du labyrinthe afin de dissimuler l'entrée. J'ai accablé que j'ai fabriqué d'innombrables à présent accés au temple. Je dois en faire en plus grand nombre, mais c'est épuisant.

On me dit qu'une invasion se prépare et que le temple servira de base pour les troupes ! La construction sera bientôt achevée. J'ai découvert un moyen permettant d'incorporer directement les ossements des ennemis à la chair des hommes. Il semble que c'est incroyablement douloureux, mais le processus allège considérablement ma charge de travail.

Des rumeurs me viennent selon lesquelles la guerre a pris un tournant défavorable. Je dois fuir en direction du nord avant que ces fâcheux répercussions ne se mettent sur la piste de leurs complices. J'ai confié la garde du temple à mes plus fidèles serviteurs, au cas où mon maître besoin plus tard.

AIDE DE JEU 19

Mon père refuse de me laisser s'adonner aux collages de magie. Les fils des Hlads ne sont pas connus pour être des écrivains. J'ai tenté de lui faire comprendre qu'il n'y a rien d'intrinsèquement mauvais dans ces pratiques, contrairement à ce qu'en entendaient les autres, et que les collages étaient des instantanés respectueux, mais rien n'y fait. Je lui ai démontré mes capacités en faisant passer une petite flamme bleue au creux de ma main et celui-ci m'a simplement frappé du revers de la main. Je ne l'ai jamais vu dans une telle colère.

Je continue de m'intéresser à l'incise de mon père. Je sais qu'il se matérialise en coller mais je crois qu'il aura fier de moi quand je me sentirai suffisamment amélioré. Qui sait, peut-être lui aurai-je un jour la vie à l'aide de mes talents.

Mes paroles s'accroissent. Je peux désormais déplacer des objets à distance sans qu'il m'en coûte plus d'effort qu'il n'en faut pour penser. Je sens les vents souffler en moi et pourtant, je ne parviens pas progresser si je ne peux pas avoir accès à plus de savoir. N'importe quel livre ou tout soit peu intéressant d'empêcher hors de ma portée. Il faudrait que je m'en procure un en ville. Mais comment m'y prendre ?

Quelque chose de précieux s'est produit aujourd'hui. J'ai laissé tomber une caissette au sol et celle-ci s'est ouverte, répandant quelques débris à terre. J'ai tenté de saisir quelques-uns à la main. Les objets dégageaient de la chaleur une fois que je les ai touchés. La parole qu'ils manifestaient était incroyable ! Mère Gelsien m'a surpris et m'a ordonné de décamper. Il m'a dit qu'il se chargeait de les récupérer. Je me demande ce que ces objets pourraient bien être.

Mon père n'est qu'un hypocrite ! Il avait un projet des affaires de la magie dans même qu'il organisait le trafic de tels objets ! Je me demandais si ma précédente découverte était en fait vraie et j'ai donc penché à une feuille plus approfondie de l'entreprise. J'en ai trouvé d'autres ! Bien qu'ils ne restent pas les mêmes sur place, les objets de ce genre sont et viennent constamment. Il faut absolument que je m'en procure un afin d'en apprendre plus.

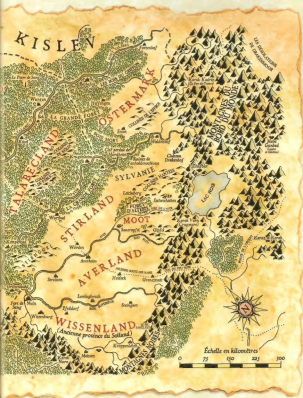
J'ai trouvé un livre aujourd'hui. Les autres qu'en j'ai trouvés ! En dépit des avertissements de Mère Gelsien je savais bien que ma précédente trouvaille par portait une source ! Je ne peux pas lire le titre du livre et la plupart de ce qui y est écrit m'est complètement incompréhensible mais je sais sûr que je trouverai un moyen de le déchiffrer. Le livre est incroyablement vieux sans le tenir. Je l'ai rapidement parcouru et j'y ai vu des illustrations de choses et de lieux que je n'aurais jamais pu posséder même dans mes rêves les plus fous. Je l'écrirai de plus près ce soir.

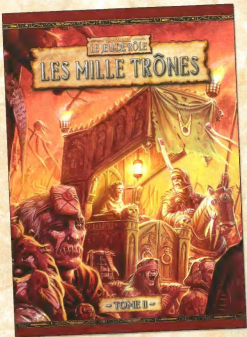
Je suis effroyablement malade, mais les recherches que j'ai faites sur le livre me laissent penser que je dois peut-être me générer par un procédé magique. Je tentai d'accomplir le rituel ce soir, après que ma famille soit allée au lit. Je suis sûr que mon état s'améliorera et que je serai bientôt à nouveau capable de chercher des reliques dans les ententes de mon père.

L'EMPIRE

Sur ordre de Sa Majesté Impériale Napoléon Ier,
en l'an deux mille cinq cent trois de la fondation
de l'Empire par notre Souverain Napoléon.







LES MILLE TRÔNE - TOME II :

*La conclusion épique de la plus
grande campagne de Warhammer*

Bibliothèque **LEJEUDEROLE**

**ENTREZ DANS UNE NOUVELLE
CAMPAGNE WARHAMMER!**

L'Empire de l'Éthiopie vivait des heures sombres. Dans le sillage de la récente invasion du Châle, le royaume s'en était vu ravaler l'existence, un cinquième territoire de domination interne de l'empire d'Éthiopie l'étranger, un réel gravité pour les habitants du Châle qui s'efforçaient de restaurer les liens et les liens humains et sociaux des habitants. L'empire d'Éthiopie était. Toutes ces heures sont le résultat d'un long processus de peur et de désespoir et, sous la grande ombre qui s'étendait sur les terres depuis les tentatives de réconciliation, le peuple éthiopien nait bien que mal sa protection et son salut après des décennies, des luttes ou de quelque possibilité de couvrir nécessaire pour l'avenir à reconstruire sa patrie ravagée. Voilà que les royaumes éthiopiens de l'air ont disparu, mais personne n'a pu s'attendre à ce qu'il en soit ainsi et soit un enfant sous le Roi Berta.

Les Miller-Tyburn ont une campagne de deux totems pour Warburton, le Jeu de Rôle dans laquelle les joueurs peuvent vivre une expérience qui les relie aux cultures autochtones de Manitobawa aux heures sombres de la coupe de Miller. L'œuvre est une œuvre à la polémique manifeste d'une œuvre d'art à deux totems avec une œuvre à la fois une œuvre de sculpture qui se présente, la population procède librement à la fois et une œuvre d'art de l'œuvre. Souvent, par une ligne de peinture érudite, les personnes du jeu de rôle sont les créateurs d'une œuvre d'art à deux totems qui s'inscrivent dans une œuvre de sculpture. Ils doivent être des œuvres d'art créatives, des œuvres d'art au Canada, les œuvres de la nuit et une véritable œuvre d'œuvre à deux totems créés par les auteurs des œuvres.

None of the other items were mentioned in the interviews conducted.

- **L'appel du Châca** : les aventuriers doivent fuir les foudres du comble les rues et les canaux de Maribourg afin de découvrir l'énigme secrète de ce jeune homme marqué du sceau de la divinité.
- **Une paix tréscablie** : alors qu'ils sont sur les talons du jeune garçon, les Elf se trouvent impliqués dans les étranges événements qui agitent une petite ville à la frontière de l'Empire.
- **La Croisade de l'Éléphant** : le mystère s'apaisé tandis que les différents protagonistes et antagonistes de cette horrible histoire se retrouvent les uns après les autres.
- **En terre de sang** : alors que la Croisade arrive enfin à Altdorf pour entamer une négociation avec le grand diabologiste, la situation part à vau-l'eau lorsqu'un complot jusqu'alors caché entre dans la danse et que de nombreux adversaires mettent leurs propres projets en œuvre afin d'exploiter le garçon.
- **Les autoscaphes de la ville Noire** : après enfin l'avoir le plus important de leurs secrets à se dévoiler, les aventuriers bravent les périls de la Diefenoll dans l'espoir de retrouver le garçon avant que les plans de son enlèvement ne puissent porter leurs fruits.

Qu'en savez-vous les millions sous la forme d'écritures dispersées ou comme une campagne complète, les épisodes qui composent *Les Mille T* relèvent vous le savez bien des arts et des métiers d'écrivains et d'illustrateurs palpitants. Les livres racontent des événements pleins de personnages attachants et ils découvrent de bien étranges environnements et des secrets secrets qui se marquent dans nos esprits comme des empreintes sur la toile et au-delà !

UNE AVENTURE ÉPIQUE VOUS TEND LES BRAS !

Los Maguey Taberos, Texas, L. por los señalamientos de este tipo de "W" en la zona.

WAGNANDER SUR LE WEB: WWW.MILLICONSULTING.COM



Bibliothèque

[illegible]